
¡EXTRA!
Guías completas de TEKKEN 3 y RESIDENT EVIL 2
¡GANA! TRES CONCURSOS MAGNÍFICOS: varios premios Esto es fútbol • 15 juegos y 15 camisetas Shadow Man • 50 camisetas Star Wars
N.º 30 500 ptas./3,01 €
PlayStation Power
¡CALIENTA MOTORES!
F1'99
ESPECIAL
PLAYSTATION2
¡Empieza la cuenta atrás!
JUEGO DEL MES
FINAL FANTASY VIII
El triunfo del amor y de la amistad
MC
00030
8 414090 122771
Mobil 1

30 Noviembre 1999 N.º 30

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Técnico:
Arnau Marín

Redactor:
Miquel López



Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet, Quique Fidalgo y Emma Vicente.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Jefa de Publicidad Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
C/ Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 5.761 ptas. Europa y 8.360 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

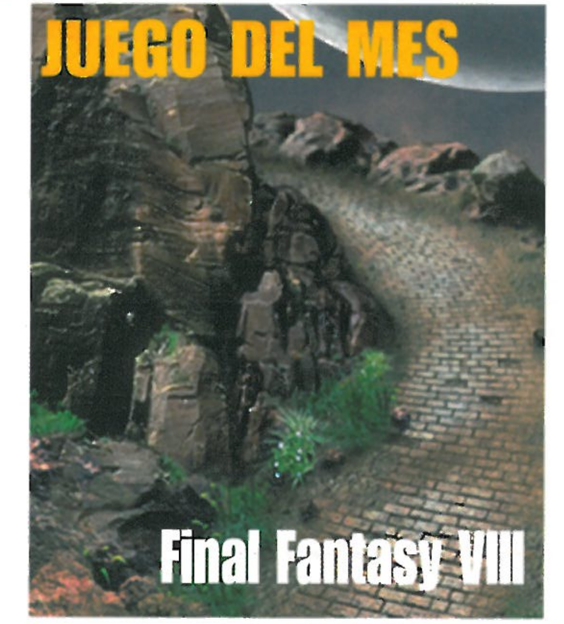
Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. c/ Lago Ladoga, 220 – Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel: 545 65 14. Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

MC





Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.

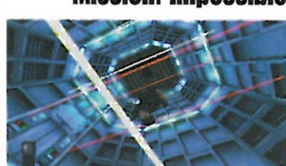


Lego Racers

Shadow Man



Mission: Impossible



INTRO 8

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

TRUCOS 45

ANÁLISIS 57

OTRAS SECCIONES ...

Juego del mes

El triunfo del amor y de la amistad



Final Fantasy VIII

Disponible: **Octubre**
Precio: **N/D**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **SquareSoft**
Distribuidor: **Sony**

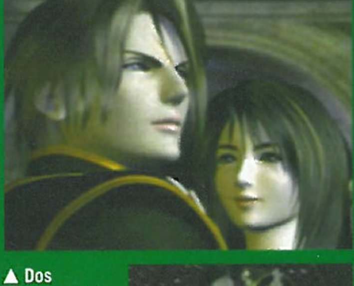
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Una hora de película

● La inclusión de secuencias de vídeo en *Final Fantasy* no es nada nuevo. Lo que sí es nuevo es la calidad de las secuencias creadas para esta entrega. Una hora de estas imágenes animadas alegrará la vista a cualquiera, incluso a los más reacios y detractores de la ingeniería consolera. Empezando por la presentación de más de tres minutos, pasando por el baile de graduación, el desfile ante la princesa e incluso los diferentes abordajes en la batalla, el juego no permitirá a tus atónitos ojos que se relajen ni un solo momento. Te encantará.



▲ Zell muestra su versión animada en esta secuencia.





▲ Dos escenas de la maravillosa secuencia del baile de graduación. ¡Ver para creer!



▲ Zell tiene aptitudes para convertirse en Seed.

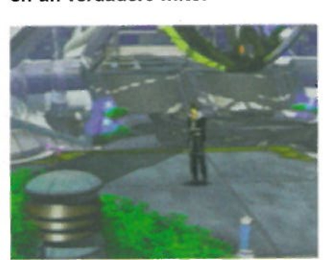
Ya está aquí la gran aventura que te introducirá de lleno en el nuevo milenio. Una de esas historias que, a veces, son más grandes que la propia vida...

Conseguir que un juego se convierta en toda una filosofía de vida; que no te permita dejar de pensar en él; que su simple mención cree foros de debate por doquier; que la gente —los japoneses, por supuesto— haga colas y más colas en las tiendas especializadas el primer día que sale a la venta; que se convierta en el título más vendido para una consola en menos que canta un gallo... y que deje fascinados a todos sus poseedores es algo que sólo está reservado a algunos títulos, y éste es el caso que nos ocupa. *Final Fantasy VIII* ha dejado de ser simplemente un entretenimiento, para convertirse en un verdadero mito.

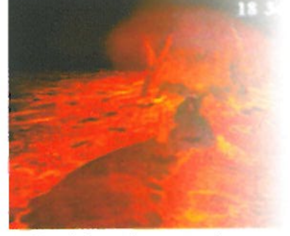
Si la última creación de George Lucas, *La amenaza fantasma*, se ha convertido en un verdadero fenómeno mediático, el mismo efecto demoledor ha supuesto el lanzamiento de la nueva creación de Hironobu Sakaguchi en Japón.

Los millones de copias vendidas en el país del sol naciente no son el único referente a tener en cuenta. Se trata de un fenómeno que rebasa los límites del juego y se convierte en toda una manera de entender la vida. Camisetas, muñecos, bandas sonoras, foros de debate, montones de páginas Web y muchos otros elementos constituyen el efecto del que va acompañado la saga *Final Fantasy*.

Pero si *Final Fantasy VII* —que obtubo la máxima puntuación en



▲ Puedes rebautizar a Squall, el protagonista, con tu propio nombre.



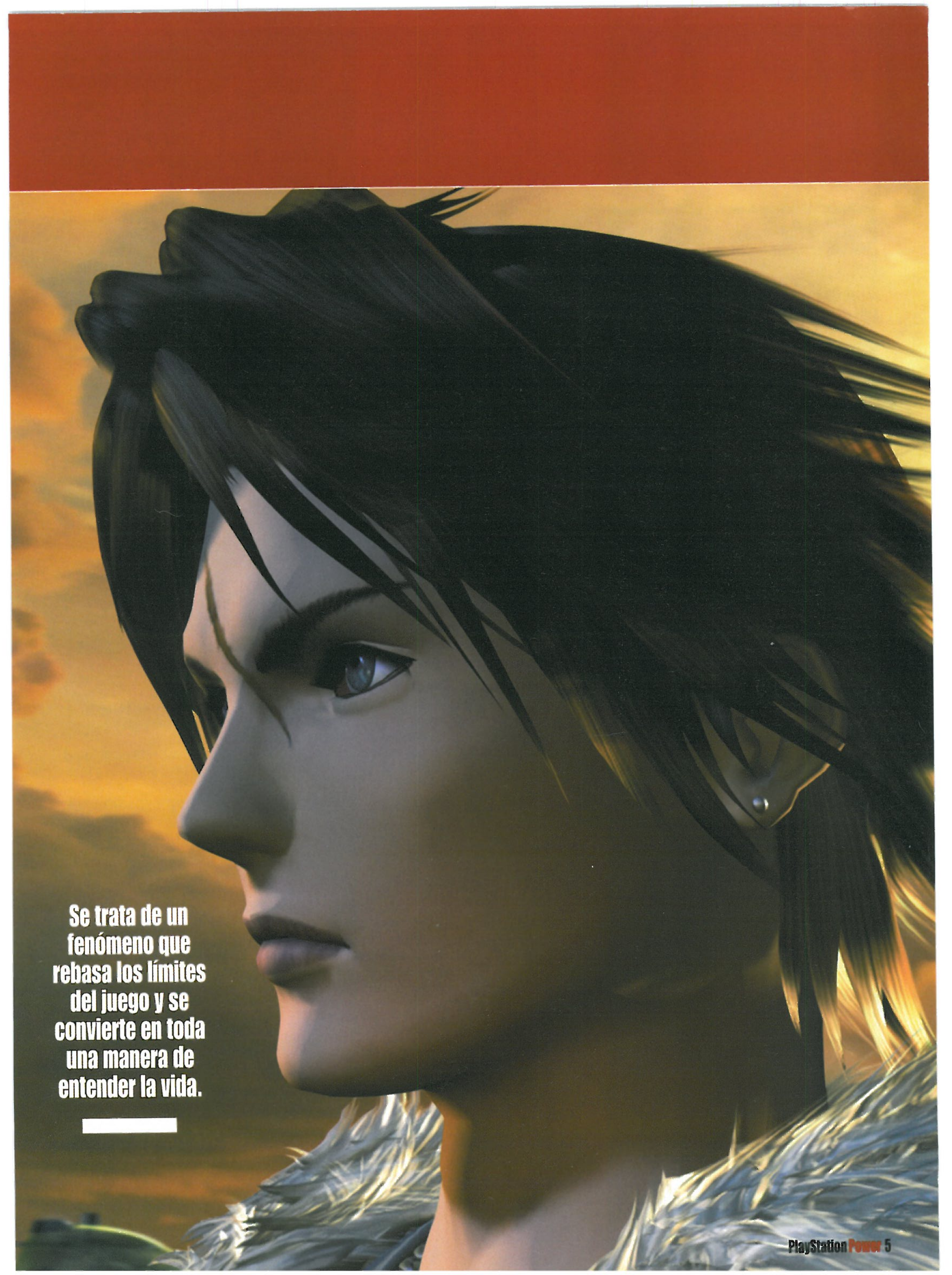
▲ Una de las primeras pruebas, acompañado de la instructora Quistis.



▲ El aspecto visual del juego es verdaderamente fascinante.



▲ Una explosión de luz y de color se asomará a través de tu televisor.



Se trata de un fenómeno que rebasa los límites del juego y se convierte en toda una manera de entender la vida.

Juego del mes

FF VIII

Invoca a los demonios más poderosos

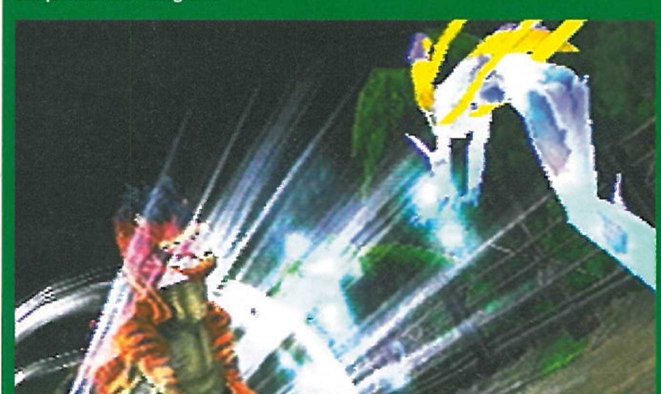
● Con los G.F. como arma, conseguirás los efectos visuales más espectaculares del juego. Repletos de efectos de luz y de sorpresas increíbles estos ataques utilizan elementos como el fuego, el agua y el hielo para dejarte literalmente congelado.



▲ El primer enemigo de envergadura se nos presenta de esta guisa.



▲ Shiva muestra todo su poder eléctrico.



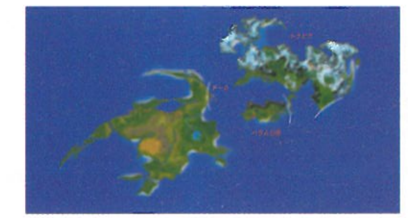
▲ Quetzal es parte de tu arsenal a las primeras de cambio.



▲ Caminos como éste se convertirán en un perfecto campo de batalla.

Caminante no hay camino, se hace camino al andar...

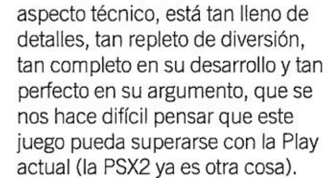
● Una de las novedades del juego es la posibilidad de moverte hacia diversos espacios utilizando las diferentes carreteras, caminos y atajos para llegar a las áreas donde se desarrolla la acción.
El juego toma, en estos momentos de transición, un aspecto parecido al de un simulador de guerra por el cual te moverás o bien andando o bien en algún vehículo motorizado.



▲ Muévete por estos archipiélagos.



▲ Más tierra por la que desarrollar la aventura.



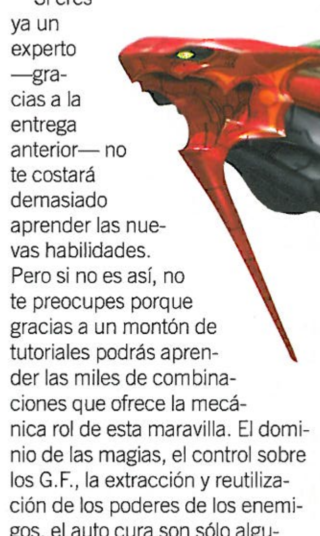
nuestra revista: 100%—, está considerado como uno de los mejores títulos para la gris de Sony, con *Final Fantasy VIII* parece que sus desarrolladores han llegado al cenit de la creación. Porque *FFVIII* es tan grande, tan perfecto en su aspecto técnico, está tan lleno de detalles, tan repleto de diversión, tan completo en su desarrollo y tan perfecto en su argumento, que se nos hace difícil pensar que este juego pueda superarse con la Play actual (la PSX2 ya es otra cosa).

Cuenta la historia...

Squall es un joven introvertido, de pelo despeinado y cicatriz en la frente. Él, junto a otros jóvenes de su generación, vive en una especie de internado llamado Jardín. Estos jardines sirven de academia militar para la formación de guerreros Seed.

La historia arranca en este punto, en el que nuestro protagonista realiza las pruebas para llegar a Seed. Durante el transcurso de las mismas conocerá a unos cuantos personajes de la aventura. Los individuos sobre los que gira la acción son ocho. El rebelde y anárquico Seifer, la comprensiva instructora Quistis, la bella princesa Rinua o el valeroso y algo irresponsable Zell son algunos de los primeros en aparecer en escena.

Esta instrucción no es más que una excusa para que aprendas los complejos comandos que necesitas dominar para acabar el juego.



Si eres ya un experto —gracias a la entrega anterior— no te costará demasiado aprender las nuevas habilidades. Pero si no es así, no te preocupes porque gracias a un montón de tutoriales podrás aprender las miles de combinaciones que ofrece la mecánica rol de esta maravilla. El dominio de las magias, el control sobre los G.F., la extracción y reutilización de los poderes de los enemigos, el auto cura son sólo algu-



nos de los comandos que podrás realizar en medio de la lucha.

Una vez terminada la instrucción empezará la verdadera aventura; aquélla que te enfrentará, en diversas misiones, al malvado presidente de Galbadia. Las luchas, las invocaciones, las secuencias de vídeo, las conversaciones y demás se irán sucediendo a lo largo y ancho de este juego, que promete un montón de horas de diversión (seguramente estás ante el programa más largo para PlayStation).

Uno de los aspectos más destacables de esta entrega es el comportamiento realista de los personajes. Se ruborizan, se envalentonan, sienten miedo, atracción por el sexo opuesto, etc. Este elemento te ayudará a introducirte todavía más en la acción del juego.

Más bonito que ninguno

Si el argumento del juego es una auténtica maravilla, el apartado gráfico no se queda atrás. En primer lugar, se le ha dado un mayor realismo, con relación a la anterior entrega, no sólo por el comportamiento más humano de sus protagonistas, sino también por su aspecto físico. Los héroes de la aventura son personajes reales que nada tienen que ver con los creados para *Final Fantasy VII*. Se mueven y tienen reacciones realistas.

Además, sus trajes están repletos de detalles que te dejan entrever sus intenciones, ya sea para la guerra, o para la paz, o para el baile de final de graduación.

Pero para detalles los que ofrecen los decorados. Nunca, y cuando decimos nunca queremos decir nunca, se han visto unos decorados y unos espacios tan alucinantes para PlayStation. La grandeza y la profundidad de los fondos es tal que perderás horas de tu valioso tiempo contemplando esta maravilla. Si a estos elementos les sumas los miles de detalles que pueblan los escenarios y la increíble utilización de la paleta de colores, obtendrás el conjunto visual más alucinante hecho para una consola. Pero lo mejor de todo es que no se trata de uno o dos escenarios, sino que el programa está repleto de ellos y cada uno es mejor que el anterior.

Lo mismo sucede con los enemigos, creados poligonalmente, y que te quitarán el hipo gracias a sus dimensiones y a su estrambótico aspecto. Y, siguiendo esta línea, tenemos los increíbles G.F. Unas impresionantes invocaciones que se convierten en un verdadero festival de luz y colores y que harán que incluso tus padres se queden enganchados a la pantalla.

Nos faltan adjetivos para describir la grandeza gráfica de *Final Fantasy VIII* así que sencillamente diremos que es perfecto, que con una 32 bits no se podrá llegar nunca tan lejos y que la utilización de todas las capacidades de la Play ha dado como resultado esta maravilla en cuatro CD.

La música es otro de los aspectos maravillosos con que cuenta el título. La banda sonora —creada por Nobuo Uematsu— no tiene nada que envidiar a las mejores bandas sonoras de Hollywood. Lástima que los efectos sonoros no estén a la altura y queden algo pobres.

Como colofón y guinda en *FFVIII* te deleitarás con las secuencias de vídeo, que en su conjunto tienen una duración de una hora y que, no nos cansamos de repetirlo, son una verdadera maravilla.

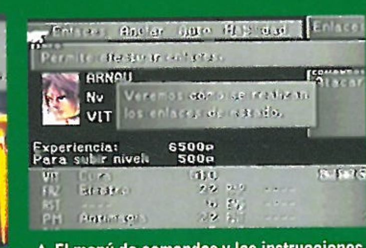
Todos estos elementos hacen de *Final Fantasy VIII* una de las experiencias más gratificantes e inolvidables que puedes vivir gracias a tu consola. No dejarás de jugar, te olvidarás de todo lo que te rodea y el mundo exterior se convertirá en algo nimio al lado del universo que te proponen los chicos de SquareSoft. PSP

Qué bien hablan

● La traducción al español de esta maravilla es un ejemplo a seguir. Lejos de los errores contenidos en la anterior entrega, en *Final Fantasy VIII* la perfección de este apartado merece una sonora ovación. Se han introducido expresiones muy nuestras y se ha conseguido retratar a la perfección a cada uno de los personajes y sus perfiles psicológicos gracias a unos comentarios de lo más ajustados. No te vas a perder ni un solo detalle de la trama de esta maravillosa serie.



▲ Zell tiene un lenguaje algo barriobajero.



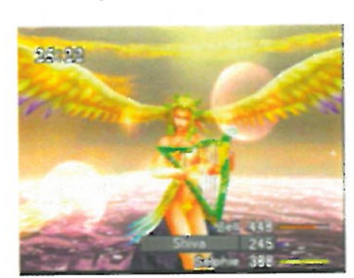
▲ El menú de comandos y las instrucciones aparecen en perfecto castellano.



▲ Las famosas batallitas son, en esta nueva entrega, más completas.



▲ El icono de la izquierda servirá para extraer magia.



▲ Algunas misiones deberán resolverse en un tiempo límite.



▲ Nuestro héroe también tiene un rinconcito donde reposar y cambiarse de ropa.

PlayStation Power

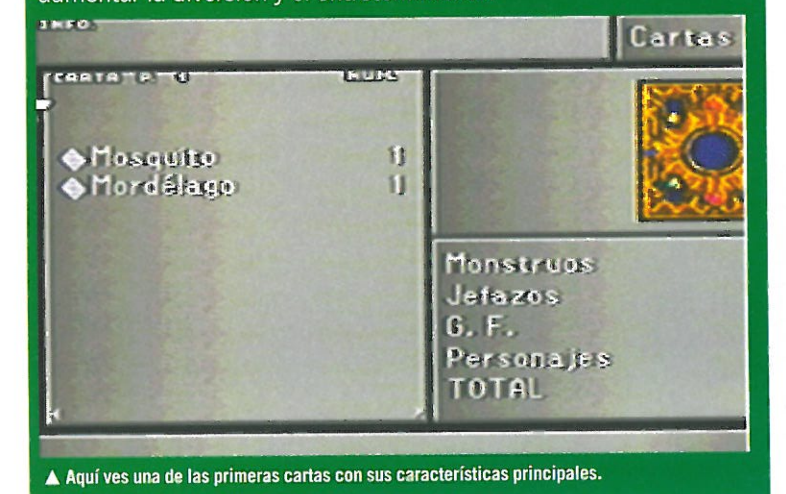
Con un argumento de lo más perfecto, una diversión sin límites y un apartado gráfico que ha conseguido exprimir a tope la PlayStation, *Final Fantasy VIII* se convierte, hoy día, en el mejor juego para la gris de Sony. No puedes dejarlo escapar bajo ningún concepto.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ El argumento, con los caracteres de los personajes muy humanizados ⊕ Los gráficos son tan perfectos que no cerrarás la boca en años ⊕ Las secuencias de vídeo ⊕ La banda sonora ⊕ Las horas, horas, horas y horas de diversión ⊕ Está perfectamente traducido al español ⊕ Todo	⊖ Los efectos sonoros son pobres

Puntuación 98%

Jugando al tute

● Existen un total de 110 cartas diferentes que podrás conseguir robándolas a los monstruos o hablando con algún personaje. Esta curiosa manera de pasar el tiempo es un buen complemento para aumentar la diversión y el entretenimiento.



▲ Aquí ves una de las primeras cartas con sus características principales.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

PRIMER CONTACTO
Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Especial PlayStation2

Empieza la cuenta atrás

El Tokio Game Show, presentación en sociedad de la consola de última generación de Sony

La hemos visto y la hemos tocado! Sí, estamos hablando de la esperada y maravillosa PlayStation2. ¿Cómo? Bueno ya nos conoces, lo que sea por nuestros lectores. Prácticamente a la vez que nuestros amigos japoneses descubrían todos los secretos de la consola de última generación de Sony, la filial de la compañía en España organizó la presentación a los medios especializados de la PS2. *PlayStation Power* tiene todos los detalles.

¿Su nombre? PlayStation2. ¿Su precio? Pues... mala suerte. Los chicos de Sony todavía no nos han facilitado esta cifra. ¿Cuándo saldrá a la venta? Bueno, para variar los japoneses nos llevan en esto la delantera. La PlayStation2 verá la luz en Japón el día 4 de marzo del 2000 y en España tendremos que esperar unos meses más, más o menos hasta finales del año que viene. ¿Qué accesorios acompañarán a la consola? Un controlador analógico, un Dual Shock 2, una tarjeta de memoria de 8 Mb, un disco de demos, un cable AV y un cable AC. ¿Qué medidas tendrá la nueva consola? Sus dimensiones son 301 mm x 178 mm x 78 mm. ¿Cuánto va a pesar? 2,1 kg. ¿Qué formatos soporta? PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM, Audio CD y DVD vídeo. ¿Cón que puertos de entrada y salida contará? Con puerto para controlador (2), tarjeta de memoria (2), una salida AV, una salida digital óptica, puerto USB (2), i.Link (IEEE1394) y puerto para tarjeta PCMCIA tipo III. ¿Qué más? Sois insaciables. Pero ¿qué más queréis? Está bien. El controlador analógico Dual Shock 2 tendrá todos los botones analógicos excepto el Start y el Select y será compatible con la PlayStation actual. La tarjeta de memoria de alta capacidad (8 Mb) tendrá una velocidad de transferencia de datos 250 veces superior a la tarjeta que existe actualmente.

De todas maneras, no empieces a sudar todavía. Sony ya anunció en su momento que PlayStation2 será compatible al 100% con todo el *software* de su antecesora, por lo que no tendrás que desprenderte de tus títulos favoritos. Además, los chicos de Sony han prometido seguir desarrollando juegos para la gris. ¡Uff, menos mal!

El acontecimiento en Madrid contó con la presencia de, entre otras personalidades, James Armstrong, presidente de Sony Computer Entertainment España, quien afirmó que «PlayStation2 cambiará el significado y el enfoque de las consolas; las convertirá en un elemento de entretenimiento mucho más integrado en el hogar».

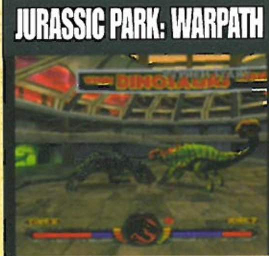


XENA: LA PRINCESA GUERRERA



● Una de las grandes estrellas de la televisión da el salto a la PlayStation y se dispone a demostrar que las chicas son guerreras.

JURASSIC PARK: WARPATH



● Llega el T-Rex y Spielberg pretende convertirlo en la criatura más temida del mundo gracias a este juego.

DEMOLITION RACER



● Piños, trompos, vueltas de campana. Destrucción a raudales con el juego de trompazos del próximo milenio.

MUSIC 2000



● Ritmos de todo tipo con el programa de creación musical por excelencia. Aquí llega la secuela...

OFFICIAL FORMULA 1 RACING '99



● ¿Otro juego de F1? Bueno, más vale que sobre que no que falte. ¡Brummm!





Tokio Game Show

Pero donde brilló realmente nuestra querida consola de nueva generación fue en la pasada edición del Tokio Game Show, celebrada en Japón entre los días 17 y 19 de septiembre. El *stand* de Sony fue uno de los más concurridos, por no decir que no cabía un alfiler. Y ahí estaba la PlayStation2, ante nuestros ojos. Después de largas colas, conseguimos acercarnos a las vitrinas. ¡Qué maravilla! Por delante, por detrás, acompañada por el Dual Shock o en solitario... ¡Queremos una ya!

Mientras esperamos y para no aburrirnos —hay que aprovechar el tiempo— nos pusimos a la cola para poder jugar con algunos de los títulos que preparan los chicos de Sony para PlayStation2. Ya te habrás imaginado (¡qué listo eres!) que el juego que no descansó ni un solo segundo fue *Gran Turismo 2000*, que aunque sólo estaba al 30% de su desarrollo ya nos dejó con la boca abierta. Otros programas que preparan para la PS2 son *Eternal Ring, Popolocrols III, Kessen* (cuyos protagonistas son guerreros samurais), *The Bouncer, Dark Cloud* y... *Tekken Tag Tournament*, que también hizo las delicias de todos los presentes. Ya puedes ir ahorrando porque el otoño que viene no vas a saber qué juego comprarte entre tanta maravilla.

No te vayas a pensar que los juegos para la Play actual faltaron a la cita pero es que... ya sabes, la nove-

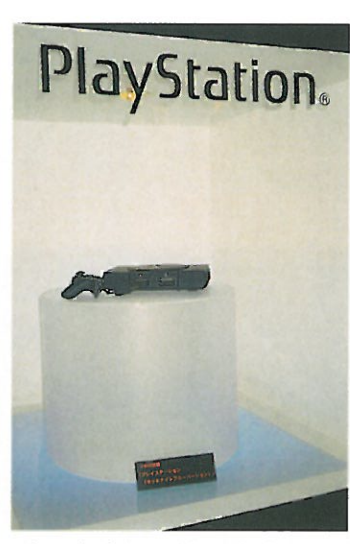


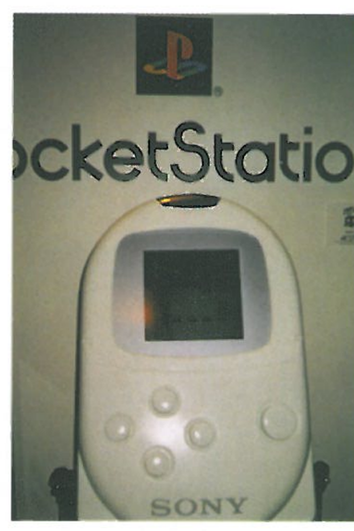


Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation







dad. Pues vimos a Crash y a sus amigos yendo a la carrera sobre sus *karts* en *Crash Team Racing* y también estuvo presente, cómo no, *Gran Turismo 2,* que es una pasada de bueno. Dos PocketStation gigantes mostraban un juego que tiene como protagonista a un pequeño personajillo inglés al que le encanta bailar, llamado Specter.

El *stand* de Namco fue uno de los más animados, no sólo por los títulos que mostraba sino porque su juego *Pacman World* conmemoraba el vigésimo aniversario del comecocos más famoso del mundo entero. (Más información en la página 80 de este ejemplar.) Los chicos de Square contaban con una gran imagen de la secuela de *Parasite Eve.* «Ella ha vuelto», decía el slogan y aquí ni se ha presentado. ¿Habrá que invitarla? *Chrono Trigger* y *Chrono Cross* son dos juegos de rol que prepara la compañía y que esperamos ver por estas tierras, al igual que *Vagrant Story*, un programa de aventuras en el que el protagonista dispone de una gran espada y de fantásticos poderes. ¿Te suena de algo? Enix también nos mostró un juego de rol: *Valkyrie Profile*, además de una aventura gráfica con tintes espaciales titulada *Planet Laika.*

En el *stand* de Capcom volvimos a hacer una larga cola, eso sí acompañados por los personajes de *Resident Evil.* La Biohazardmanía (en Japón el juego se titula *Biohazard*, como muchos de vosotros ya sabréis) alcanzó en la feria de Tokio cotas insospechadas. Nada menos que dos juegos para PlayStation están a punto de ver la luz: *Biohazard Gun Survivor* —viene acompañado de la pistola de Namco y tendrás que eliminar como siempre a mogollón de *zombies*— y *Biohazard 3 Last Escape,* del que no podrás escapar. Palabra.

No nos podíamos ir de la feria, donde visitamos muchas compañías que por desgracia no distribuyen sus juegos en nuestro país, sin pasarnos por el stand de Konami. Aunque no tuvimos acceso al juego, nos comentaron que están preparando una versión de su mundialmente famoso *ISS Pro* para Play2. ¡Genial! ¿Ruido de tambores? Hombre, tampoco es para tanto. ¿O sí? ¡Ah, pero si es *DrumMania*! ¡Para PS2! ¡Y tiene como Pad una batería! *Pop 'n Music, Beatmania Append* 4th *Mix, Dance Dance Revolution* 2nd *Remix, Dancing Stage* —en el que debías bailar sobre una especie de alfombra para ir avanzando en el juego— y *Guitar Freaks* —que tiene como Pad una guitarra— son otros programas que tienen en la música su argumento principal. Estos japoneses... Pero no te pienses que eso fue todo. También pudimos jugar con un título de pesca, *Exciting Basr 2,* en el que el mando que tienes en las manos es una réplica de una caña de pescar; un juego de hípica... En fin, que había para todos los gustos. Pero no fueron sólo los chicos de Konami los que nos sorprendieron con periféricos de lo más divertido, sino que por ejemplo, en el *stand* de Taito pudimos gozar del archiconocido *Densha de Go!* —en Japón está a punto de salir a la venta la segunda parte de este juego de simulación de trenes—, en el que gracias al Pad que imita una palanca tienes toda la impresión de ser el maquinista de un convoy.



Como todavía no estábamos saciados ante tanta novedad, aceptamos la invitación de los chicos de Sony para visitar un par de las mejores compañías desarrolladoras de *software* de la actualidad con sede en Tokio. Nada más y nada menos que Square y Polyphony, que para aquéllos que seais más novatos son las creadoras de títulos como *Final Fantasy* y *Gran Turismo,*





¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● ***Knights Of Carnage***

¿Estás harto de las armas de alta tecnología y de las explosiones a todo trapo? Pues agarra un hacha y *Knights Of Carnage* y acaba con los enemigos de una forma mucho más drástica y sanguinaria. Siguiendo la tradición, podrás elegir a un guerrero masculino o femenino para proteger a tu poblado de los monstruos que lo acosan.

● ***NCAA Football 2000***

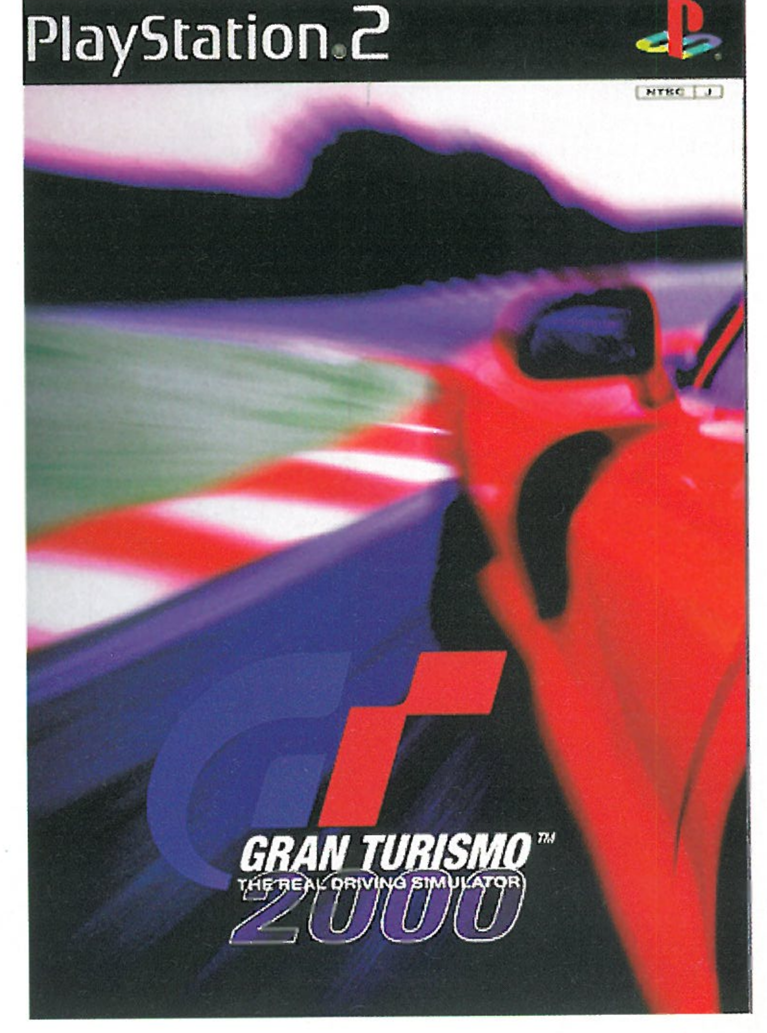
EA acaba de hacerse con un pedazo más del mercado deportivo gracias a este nuevo simulador de fútbol americano, en el que aparecen los auténticos jugadores de la conocida liga entre universidades. El mecanismo de gráficos ofrece 100 animaciones diferentes, desde *touchdowns* hasta las celebraciones de los jugadores tras vencer en un partido. Hay más de 1.000 jugadas e incluso la posibilidad de crear tus propios equipos universitarios. *NCAA* gustará incluso a los que no sean aficionados a este deporte tan americano.

respectivamente. Mr. Takechi, presidente de Square Co Ltd., nos avanzó que «nuestros equipos de desarrollo están preparando siete títulos para PlayStation2, incluida la serie *Final Fantasy*». ¿Buenas noticias, eh? Deseosos de saber un poco más sobre el juego, entrevistamos a su director, Yoshinori Kitase, y a algunos de los miembros del equipo de desarrollo de *Final Fantasy VIII*. El director artístico nos comentó que «hemos ampliado una buena parte de *FFVII* para ofrecerle un nuevo mundo a los jugadores y así atraer a más consoleros sin decepcionar a los fans de la saga». Y ¿a que no sabéis qué mas? El supervisor del proyecto nos reveló que «los personajes y la historia no están basados en un hecho real pero sí tienen ciertas similitudes con algunos trabajadores de la compañía». Pero no hubo suerte; por más que buscamos y buscamos... nada, ni rastro de Squall, (a lo mejor estaba ensayando el baile...). A estas alturas seguro que te estarás preguntando por *Final Fantasy The Movie*. Pues bien, está en producción en los estudios que tiene la compañía en Honolulú (Hawaii) y está previsto que llegue a las pantallas en el año 2001. El tema de la película es el mismo del juego: el amor y la amistad.

También hablamos con el director de *Chocobo Racing*, Takashi Tokita, quién nos explicó que se trata de un juego de carreras en el que podrás escoger entre varios personajes (además del divertido Chocobo) y tendrás a tu disposición varios vehículos. Y antes de abandonar la tierra del Imperio del Sol naciente, visitamos las instalaciones de los desarrolladores de *Gran Turismo*. Mr. Kazunori-san, vicepresidente de Polyphony y creador de las tres entregas del increíble simulador de carreras nos atendió en persona. No, no nos hemos equivocado. Hay tres títulos de *Gran Turismo*. Además de mostrarnos las primeras imágenes de *GT2*, nos enseñó algunos de los circuitos y opciones de *GT2000*, el título que prepara la compañía para PlayStation2. «Cuando trabajamos en el primer *GT* pensamos que estábamos utilizando la consola al 100% de su capacidad. Después de meses de investigación para desarrollar la segunda parte de este título nos dimos cuenta que sólo habíamos usado su capacidad al 75%», afirmó Kazunori. «Hay muchas cosas que se han quedado en el tintero en *GT2* porque la tecnología de la Play no permitía ejecutarlas. La Play2 hará que el juego sea más real y más natural, dos aspectos que ya se han querido conseguir en *GT2*», añadió. *Gran Turismo 2* verá la luz en nuestro país en diciembre.

Empieza la cuenta atrás.







Noticias

Colin McRae Rally 2

¡Disfruta de las imágenes del mejor juego de rallies en perspectiva!

Los chicos de Codemasters no se dejan impresionar por *V-Rally 2*, y por eso han estudiado a fondo *Colin McRae Rally* y han sacado de su portentosa chistera el que podría convertirse en el mejor simulador de *rallies* para PlayStation. Evidentemente, se llamará *Colin McRae 2*. Todavía está dando sus primeros pasos, pero a juzgar por estas primeras imágenes, parece que van por buen camino.

Desperfectos

Lo primero que llama la atención es el aspecto mejorado de los coches, pero es que el apartado gráfico en general es el doble de bueno que el del título original. Todas las luces funcionan, incluso las de emergencia, y, al igual que en *V-Rally 2*, puedes ver dentro de los coches. Sin embargo, lo que más nos ha impresionado son los desperfectos que puedes causar a tu bólido. Al igual que en la primera entrega, la carrocería se abolla y se retuerce, pero en esta ocasión los espóilers pueden llegar a caer, el maletero se abre y el parachoques trasero se arrastra por la pista hasta que chocas con algo y se suelta de forma definitiva. El equipo de desarrollo asegura incluso que los coches pueden perder las ruedas en lo que supone un esfuerzo sin precedentes por dotar de mayor realismo al juego. Imagínate un modo en el que puedas bajarte del coche y empujarlo hasta la línea de meta.

El propio McRae ha querido asegurarse de que el coche salte, frene y derrape de la forma más realista posible. Poder conducir como lo hace el osado británico, aunque no sea en la vida real, será una auténtica gozada.

Entornos de miedo

Los tramos también mejorarán en muchos enteros. Los de Codemasters han seguido a Colin por todo el mundo, y han fotografiado todos los circuitos. En Inglaterra, en lugar de limitarse a colocar campos verdes interminables, podrás gozar de cabinas de teléfono, iglesias y señales de tráfico. Todavía no sabemos si lograrán mantener el nivel en el modo para dos jugadores a pantalla partida, pero por ahora lo demás tiene tan buen aspecto que se puede esperar cualquier cosa.



▲ ¡Campeooones, campeooones, oléééé, oléééé, oléééé! Cuando *CMR2* esté a punto, lo celebraremos así.



▲ Los trompos son la prueba de fuego que debe pasar todo juego de rallies que se precie.



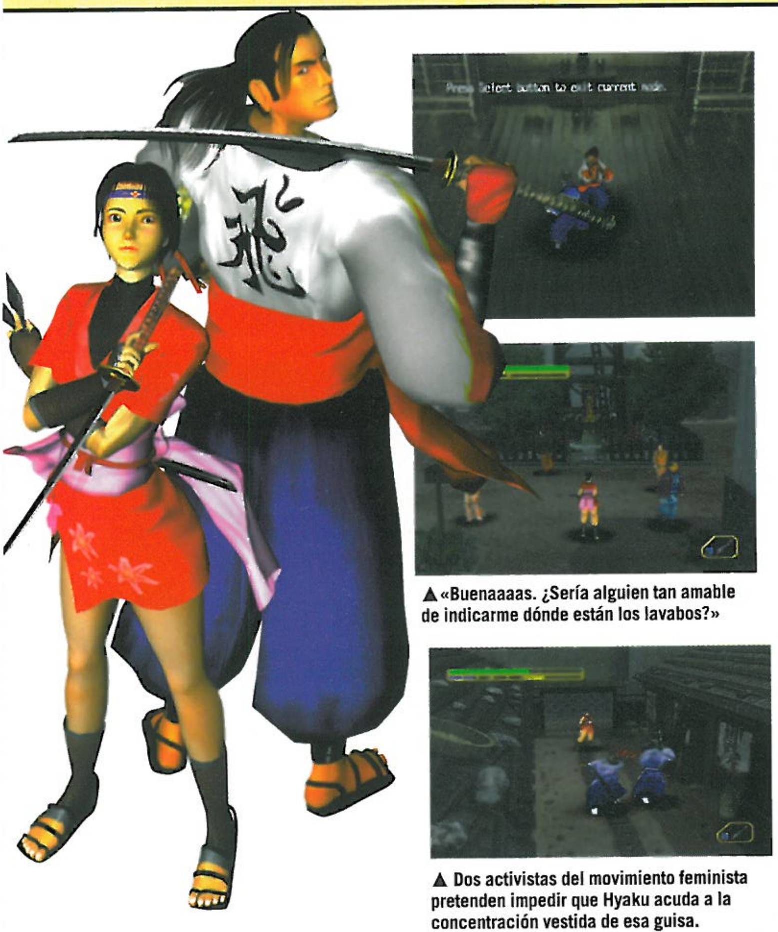
▲ Puedes ver las ruedas, cosa que no sucede en ningún juego de carreras para Dreamcast. Eso quiere decir que *Colin McRae Rally 2* ya lleva un punto de ventaja sobre *Sega Rally 2*.



¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Little Bastards*
No sabemos si los chicos de Codemasters se saldrán con la suya y conseguirán que la gente acepte el título de la nueva entrega de su saga *Micro Machines*. Y es que el nombre se las trae: *Little Bastards* (bastardos sería la traducción, y perdón por el atrevimiento). Creemos que el responsable es un programador que se enfadó muchísimo al no poder colocar un píxel en el lugar adecuado. Mucho nos tememos que al final deberán optar por un título menos agresivo. Imagínate entrar en una tienda para comprar este juego y salir pies para que os quiero y con el ojo amoratado tras el enfado del tendero. Estos chicos...

● *Crusaders of Might & Magic*
Los incondicionales del PC hace tiempo que disfrutan de las excelencias del universo de *Might & Magic*. Ya iba siendo hora de que los *PlayStationeros* pudiésemos gozar también de esta saga. Nuestros deseos se harán realidad gracias a *Crusaders of Might & Magic*. Se trata de un juego de acción y aventuras en tercera persona. Debes controlar a Drake, el héroe de la aventura, y completar una misión salpicada de pequeños retos que sirven para conseguir armas nuevas. Aparte de las inevitables batallas, seguro que vendrá repleto hasta los topes de puzzles y más puzzles.



▲«Buenaaaas. ¿Sería alguien tan amable de indicarme dónde están los lavabos?»

▲ Dos activistas del movimiento feminista pretenden impedir que Hyaku acuda a la concentración vestida de esa guisa.

● Primer contacto

Ronin Blade

¡A ver si le vas a saltar un ojo a alguien con semejante espadón! ¿Preparado para soportar el afeitado más apurado que una hoja samurai puede conseguir?

El único utensilio que necesitarás para enfrentarte al nuevo *beat 'em up* en *scroll* de Konami es una espada samurai. Corta y rebana como ninguna. Troncha la carne como si fuera papel, y ni siquiera la verdura más dura se resiste a sus virtudes. Y además viene con una funda adornada con coloridos y vistosos motivos chinos. ¿Te animas?

Estamos en la era Edo del Japón antiguo, y el Teniente Shogun Kizumi Danmasa establece un pacto con un demonio para derrocar a su maestro. Pero Kotaru Hiba, un «samurai sin amo» (o Ronin Blade), que vuelve a casa para honrar la tumba de sus padres, no está dispuesto a que una horda de samurais malvados y ninjas sin corazón le agüen la fiesta. Tiene una espada y sabe muy bien cómo utilizarla.

A su lado cuenta con la encantadora Hyaku, armada hasta los dientes con los cuchillos más afilados que se han visto jamás, y que a su vez va en busca del asesino de su hermano. La ambientación nos recuerda mucho a *Tenchu*, pero en este caso, la atención se centra en el rajado de estómagos y el derramamiento de sangre a granel más que en el sigilo.

Ronin Blade tiene la misma estructura que una película. Por ejemplo, las sesiones de entrenamiento forman parte de la trama, mediante un *flashback* en el que verás a Kotaru de niño intentando dominar el arte del combate.

La mayoría de juegos de lucha en *scroll* que han aparecido en PlayStation no han sido nada del otro mundo, pero parece que por fin llega algo con la profundidad y la inteligencia necesaria para triunfar. Esperamos impacientes el resultado final.



▲ La pobre Hyaku se ha quedado atascada en el tejado. Creemos que habrá que llamar a los bomberos.

● Primer contacto

X Men

Los chicos mutantes se olvidan de los de Street Fighter y se lo montan por su cuenta

¿Otra vez? Pero si hace menos de un año que los chicos de la Patrulla X se liaron a mamporros con los de *Street Fighter* en un lanzamiento que parecía venido del cielo. Y decimos parecía porque, la verdad, una vez te ponías a jugar con *X Men Vs Street Fighter*, uno se daba cuenta de que no era un juego demasiado brillante. Pero tranquis, que esta vez han largado a Ryu y compañía y han decidido establecerse por su cuenta.

Puedes elegir entre 12 personajes principales, cada uno de los cuales tiene dos egos, y el estilo de lucha más típico de los superhéroes, claro está. Las muertes cinemáticas y los ataques especiales tienen muy buena pinta, y suponen un gran avance con respecto a la última entrega. Si a la película sobre los X Men le sumamos este juego, parece que muy pronto vamos a gozar de la fiebre por los héroes mutantes.



▲ En *X Men* aparecerán los últimos superhéroes y villanos del famoso cómic, así que los fans pueden estar tranquilos.



▲Wolverine, el favorito de la mayoría, es uno de los personajes principales.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Puesta al día

Fighting Force 2

Más niveles, más armas y carnicerías a todo trapo en la segunda entrega del sangriento título de Core

Cuando hablamos de *Fighting Force 2* el mes pasado, los enormes niveles y la devastadora acción de efectos no aptos para corazones sensibles apuntaban a la creación de un *shoot 'em up* auténticamente rompedor. Ahora que el juego está a punto de ver la luz (seguramente cuando leas estas líneas ya lo tendrás en tu tienda favotita), parece que nuestra predicción va a convertirse en una realidad.

Los extensísimos niveles están ahora repletos de malos armados hasta los dientes, y los escenarios tienen un papel muy importante en la jugabilidad. Muchas partes son interactivas, y allá donde miras abundan cajas y barriles a los que disparar. Los combates también se han mejorado, y en esta ocasión Hawk, el protagonista, va de perlas gracias a la habilidad de sus puños y la efectividad de su atuendo, además, por supuesto, del bien dotado arsenal de armas que siempre lleva encima.Se ha realizado un gran esfuerzo para que los niveles sean de lo más variado y, por ejemplo, el que transcurre en la nieve es una gozada. Si el producto final ofrece la variedad necesaria como para la continua acción de disparos sea como mínimo interesante, ve reservando un hueco en tu colección de títulos indispensables.

▲ La destrucción a diestro y siniestro nunca se ha recreado con tanta brillantez



▲ Los puños y las piernas son casi tan importantes como las armas, tal y como puedes comprobar en esta imagen.

▲ Las diferencias entre *FF1* y su secuela son más que evidentes (y bienvenidas).

▲ Con un montón de pequeños efectos de luz, el resultado final es excelente.



▲ Los niveles polares son muy impresionantes.

● Primer contacto

Toy Story 2

¡A jugar! La película para niños que tanto gustó a los adultos contará con una secuela tanto en el cine como en PlayStation



▲ Buzz se convirtió en uno de los héroes más simpáticos del firmamento después de su aparición.

Esperamos no reventar demasiado la trama si decimos que *Toy Story 2* trata sobre el secuestro de Woody (el muñeco vestido de cowboy) por parte de un coleccionista de juguetes sin escrúpulos. Como era de esperar, el muñeco del astronauta futurista se dispone a rescatar a su amiguito de madera. Como ves, el argumento resulta ideal para crear un juego de plataformas. El desarrollo de *Toy Story 2* ha sufrido algún que otro retraso y ha sido más largo que un día sin pan por un motivo evidente: pretende convertirse en una aventura de plataformas inteligente y de gran realización.

Juegas con Buzz en tercera persona, y aparte de esgrimir siempre una amplia sonrisa como argumento, viene equipado con unos propulsores que deberá utilizar a menudo para alcanzar las plataformas más altas. Se trata de una aventura en 3-D en la que muchos ítems están escondidos en lugares que a primera vista parecen inaccesibles.

Buzz debe recoger una serie de extraños regalos para poder avanzar. Además de las inevitables monedas y de los extras de energía, debe recomponer la cabeza de Mr Potato con una pieza perdida de su anatomía. Cada vez que lo consiga, recibirá un *power up* que le permitirá cruzar un charco tóxico.

En pocas palabras, *Toy Story 2* es un juego de plataformas tradicional con un Jefe al final de cada nivel, pero la nitidez de los gráficos y la originalidad de la jugabilidad lo dotarán, seguro, de un encanto especial.



▲ Tratándose de Disney, seguro que jugar a *Toy Story 2* es como estar dentro de la mismísima película.



▲ En esta ocasión, el láser de Buzz sirve para algo más que para iluminar. Utilízalo para matar enemigos y pulsar interruptores.



▲ Los efectos de luz y la animación convertirán *Toy Story 2* en una auténtica piedra preciosa de los juegos.

Concurso









Recorta por aquí

PSP. 30

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Power
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia



Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

2 ....

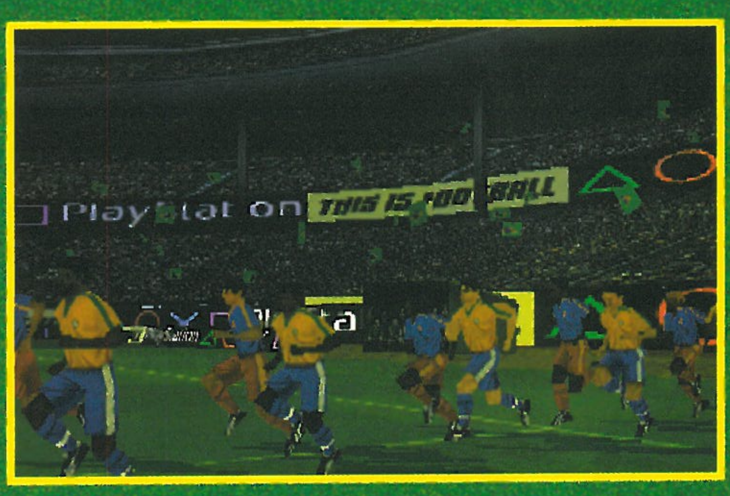
3 ....

4 ....

5. ....

6 ....





Global Game y *PlayStation Power* han decidido hacer tu vida un poco más agradable. Demuéstranos que eres el maestro de la Play que dices ser, responde de manera correcta a las preguntas que te formulamos y... ¡que la suerte te acompañe!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Estará el juego traducido al español en nuestro país?
2. ¿Entre cuántos equipos puedes elegir?
3. ¿Qué compañía ha desarrollado el juego?
4. ¿En qué mes se pondrá a la venta *Esto es fútbol* en España?
5. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
6. ¿Qué equipo ganó la liga italiana la pasada temporada?

LOS PREMIOS

• Primer premio: un juego completo *Esto es fútbol*, un Multi-Tap Sony original, una tarjeta de memoria de 1 MB y un mando básico PSX.
• Segundo premio: un juego completo *Esto es fútbol*, un Multi-Tap Sony original y una tarjeta de memoria.
• Y tres premios más: un juego completo *Esto es fútbol* y una tarjeta de memoria.

BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de noviembre. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El sorteo se celebrará el 1 de diciembre de 1999.
• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
• Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.





DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• **Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• **Madrid**
Centro Comercial
Alcalá Norte Próxima apertura

• **Valladolid**
Calle La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• **Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella Tel. 96.313.40.67

• **Madrid**
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• **Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 Tel. 96.153.75.20

• **Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• **Albacete**
Calle San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• **Las Palmas**
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• **Tenerife - Sta. Cruz**
Ramon y Cajal
Próxima apertura

• **Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 22.32.61.14

• **Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• **Zaragoza 2**
Próxima apertura

• **Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• **Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima apertura

• **Vizcaya - Basauri**
Plaza Arizgoiti Tel. 944.40.29.22

• **San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• **Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

• **Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

• **Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 M Próxima apertura

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

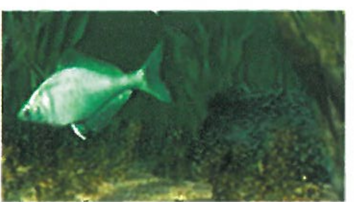
Reel Fishing

Si no te gusta apestar a rodaballo, pero eres un amante del arte de la pesca, aquí tienes la solución a tus problemas

Cada fin de semana, un montón de gente se pasa horas y horas con una caña en la mano con la esperanza de pescar la trucha de su vida y hacerse una foto que lo corrobore para chulear delante de los amigos. La pesca siempre ha sido una práctica bastante popular, pero ahora tienes la oportunidad de gozar de semejante placer sin acabar apestando a pescado después de 17 aburridas horas de espera con el agua hasta el cuello.

Reel Fishing promete incorporar todo lo que el más fanático de los pescadores de sillón podría desear; desde diversos entornos pesqueros (el mar, los ríos y otras superficies acuíferas), hasta una oferta realmente generosa de especies con agallas para atrapar. Además, podrás guardar en una tarjeta de memoria todas tus capturas y crear así una especie de acuario virtual con todos los peces.

La experiencia puede estar bien, gracias a la gran cantidad de modos, las pruebas para el permiso, las competiciones... Los japoneses se vuelven locos con los juegos de pesca, y sabiendo lo bien que trabaja esta gente, seguro que el juego vale la pena.



▲ Relajante sí que es. Y aparte te ahorras un dinerillo en equipamiento.



▲ En este juego podrás encontrar al doble perfecto del famosísimo Mick Jagger.

● Primer contacto

Roadsters Trophy

Ve aflojando la mosca, porque Capcom se ha propuesto arruinarte con su nuevo juego de carreras

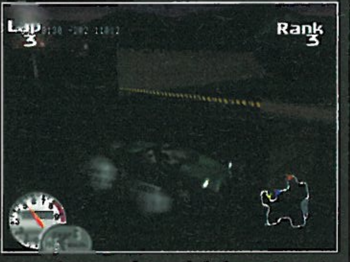
Si lo tuyo es jugarte la paga en el hipódromo, el canódromo, o en la porra que cada semana se organiza en tu oficina o colegio basándose en el resultado del Numancia (por poner un ejemplo), este juego te va a encantar. No tiene nada que ver con el fútbol ni con los caballos, pero sí es un aliciente que seguro te gustará. Puedes hacer apuestas sobre el resultado final de las carreras.

Antes de cada carrera, tienes la posibilidad de apostar por tu coche o por el de otro piloto. La actuación de cada corredor y el coche que conduce depende siempre de lo bien o mal que le haya ido con las apuestas hasta ese momento. Si las cosas te van bien, podrás invertir la fortuna que atesores en mejoras para tu vehículo.

De momento, los chicos de Titus van a la caza y captura de unas 30 licencias para ofrecer otros tantos bólidos, que podrán competir en diez circuitos diferentes repartidos por todo el mundo. A simple vista no parece nada del otro jueves, pero la verdad es que *Roadsters* nos ha sorprendido por su aspecto. Sin duda, lo que más llama la atención es la posibilidad de que el tiempo cambie en medio de una carrera. Ahora sólo nos queda probarlo para poder juzgar.



▲ Creemos que este jugador se olvidó incluir una buena suspensión en la última revisión.



▲ La cámara será muy dinámica, sobre todo durante las repeticiones espectaculares.

● Primer contacto

Xena: La

Una de las grandes estrellas de la televisión da el salto a la PlayStation y se dispone a demostrar que las chicas son guerreras. Bienvenida, princesa...

Primero fue *Los vigilantes de la playa*, y ahora le toca el turno a *Xena*. La serie de televisión con mayor audiencia en todo el mundo sigue basándose en una chica de cuerpo espectacular y un mínimo de tres secuencias de acción por episodio, pero en esta ocasión, las aventuras de la princesa guerrera se han aúpado a lo más alto de las listas. Contar con un juego de esta serie está muy bien, pero lo más importante es que se ha procurado incluir lo mejor que ofrece este culebrón de aventuras: los momentos de acción y la estupenda ambientación mitológica que sirve de excusa para los incontables mamporros. *Xena: La Princesa Guerrera* tiene siete niveles, cada uno de los cuales se divide en tres partes. En cada una de estas partes debes llevar a cabo una tarea si quieres continuar.

Puede que debas encontrar algo, liberar rehenes o simplemente acabar con una horda de criaturas demoníacas a la vez que resuelves un par de puzzles. Dichos puzzles no pretenden escurrir toda la materia gris de tu cerebro, pero tampoco son el objetivo principal del juego. Ese honor pertenece, como era de esperar, a la mismísima Xena.

La espectacular princesa, aparte de ejecutar unos movimientos geniales, entre los que se incluye su famoso grito de guerra, cuenta con el armamento necesario para repartir leña a diestro y siniestro. Sin duda, la mejor arma es el Chakram, un aro giratorio que puedes condu-



▲ El aspecto de esos poblados es realmente tétrico.

▲ Déjate de bailoteos y acaba con los calvorotas.

▲ La princesa guerrera en plena acción.

▲ «Nena ¿tienes fuego?» «Así aprenderás a no llamarme nena.»

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

South Park Rally

Acclaim se dispone a lanzar *South Park Rally* para aprovechar el tirón de la famosa serie de dibujos animados. En esta ocasión podrás elegir a tu personaje favorito en un juego de carreras accidentadas que pretende hacer la competencia a *Speed Freaks*. Cartman, Stan, Kyle, Chef, Big Gay Al y Mr Hanky aparecerán con sus propios y espectaculares vehículos. Entre los personajes escondidos se encuentra Jesus, que dispone de su propia nube esponjosa para desplazarse por los aires.

Acclaim y el Trekking

Parece ser que los *trekkies* de todo el mundo van a poder disfrutar por fin del pedazo del pastel de *Star Trek: The Next Generation* que corresponde a PlayStation. Todavía no se sabe a qué género pertenecerá el juego, pero lo más lógico es que se decanten por batallas espaciales antes que por una aventura gráfica.

princesa guerrera



▲ A Xena le encanta levantar la pierna cada vez que está apunto de soltar un mandoblazo.

▲ No creemos que puedas acabar con ese rapado a golpes de coleta. Prueba con la espada.

▶ No se nos ocurre una manera mejor de limpiarnos la suela de los zapatos que sobre el pellejo de ese pobre personaje.



cir por el aire. El enfoque cambia de modo que la cámara lo pueda seguir hasta su objetivo. Es muy divertido; la joya de la corona de los movimientos de ataque de Xena. Además, la chica tiene una puntería que ya quisieran para sí muchos atletas.

Xena: La Princesa Guerrera nunca ganará un premio a la originalidad, pero ofrece buenos gráficos, un entorno tridimensional auténtico y una jugabilidad digna de elogio, al menos en la versión a la que tenemos acceso. Eso quiere decir que, en breve podríamos gozar de una sorpresa muy agradable.



▲ Acaba de salvar a un rehén, pero la buena de Xena no baja la guardia ni cuando duerme. Ahora mismo se dirige a un puesto de perritos calientes para exigir más salsa de tomate.

● Sting ya ha pensado en Xena para que toque la pandereta en su próxima gira mundial. La verdad es que pose no le falta.

Primer contacto

Jurassic Park: Warpath




▲ «Empezó el dino verde, mamá.» «Eso no es excusa, Rexy. Te he dicho mil veces que no debes meterte con los más pequeños.»

Si crees que Heihachi es el tipo más duro de todo el siglo XX, lo tienes claro. Aquí llega el T-Rex y Spielberg pretende convertirlo en la criatura más temida del mundo gracias a este juego

A estas alturas, ya deberíamos estar acostumbrados a ver cosas así. Después de todo, hemos luchado con *Spiderman*, y hemos pateado más de un trasero con *Marvel Vs Street Fighter*. Pero aun así, cuando vimos *Warpath* no pudimos evitar un grito de alegría. Sí, se trata de *otro beat 'em up*, pero en esta ocasión los personajes son los animales más brutales y sangrientos que han existido jamás. Acertaste: los dinosaurios.

Si *Dino Crisis* trata sobre lo que hacen los más eminentes científicos en su tiempo libre, podría decirse que en *Warpath* podemos saber a qué dedican el tiempo de ocio los dinosaurios cuando no se están zampando a los científicos: a darse de tortas. De hecho, en este juego podrás elegir entre un T-Rex, un gigantosaurio y 12 dinosaurios más. Una vez comienza la acción, queda claro que las tácticas de los dinosaurios no son muy elegantes. ¿Estás harto de aburridas proyecciones y bloqueos? Prueba *Warpath*, fustiga al rival con tu cola y a continuación muérdele hasta matarlo.

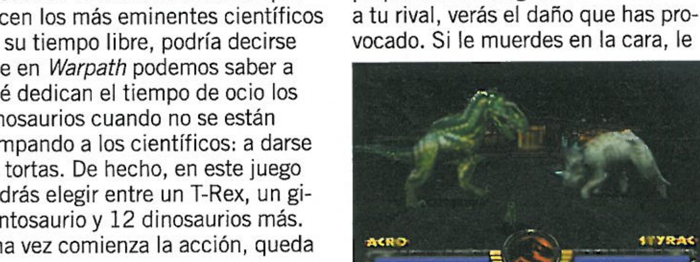
No obstante, al igual que en todos los *beat 'em up*, debes aprender un montón de puñetazos, combos y lanzamientos; es como *Tekken*, pero con mordiscos extra. Cuando tengas el bocado entre los dientes (unos pobres humanos que te zampas para conseguir energía), y hayas propinado un latigazo considerable a tu rival, verás el daño que has provocado. Si le muerdes en la cara, le arrancarás un pedazo de carne, y la herida sólo se curará cuando se meriende a algún humano. Pero no es tan gore como parece. Recuerda que se trata de un juego de Spielberg. Cuando nos enteramos de que andaba metido en un juego para PlayStation, todos pensamos en *Dino Crisis*, pero lo cierto es que su creación era *Warpath*. Y la verdad es que tiene mucha mejor pinta que otros títulos de la saga jurásica.



▲«Deja de morderme la cara, mala bestia. ¿Es que no puedes husmear, como todos los animales?»



▲ Esto es lo que pasa cuando en tu equipo de música colocas un CD de Gun's 'n' Roses. Los dinos se vuelven locos y empiezan a bailar.



▲«Señor T-Rex, ya le he dicho que no insista. Ha crecido demasiado como para seguir llevándole a caballito, por favor.»

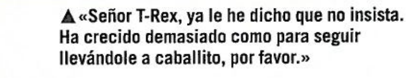
▲ Esto está mejor. Dos dinosaurios de verdad atizándose de lo lindo.



▲ Puede que su cara chorree sangre por doquier, pero deberías ver la de su rival. ¡Está separada del cuerpo!



▲A la izquierda, un T-Rex y a la derecha... Pues ni idea, pero parece una enorme cigala verde. Qué más da. Lo que importa es que luchan en escenarios extraídos de las películas.



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

EPGA Golf

Nos encontramos posiblemente ante el que podría convertirse en el juego de golf más completo de la historia

Te gustaría participar en la Ryder Cup y meterte en el pellejo de Tiger Woods? Pues Gremlin va a brindarte la oportunidad de hacerlo gracias a su última incursión en el género del golf. Gremlin se ha asegurado la licencia del bando europeo del circuito PGA, y lo ha plasmado en un juego que, en realidad, vendría a ser una especie de *Actua Golf 4*. La diferencia está en que ahora puedes jugar con una serie de auténticos profesionales del circuito profesional, trajes estrafalarios incluidos.

Otra ventaja de contar con una licencia es que los campos se han recreado con una precisión incontestable. Lo malo es que muy pocos (y afortunados), serán capaces de distinguir unos hoyos de otros, claro está.

Se han cambiado muchos aspectos, pero no obstante se ha rescatado el novedoso sistema de control de *Actua Golf 3*, que utiliza los *sticks* analógicos del mando. En lugar de pulsar X para iniciar y parar el golpe, el Dual Shock sacará el máximo provecho de toda la sensibilidad de tus dedi-tos.

A partir de ahora, la precisión de tus golpes dependerá directamente de tu habilidad con los *sticks*. Con un simple movimiento fluido conseguirás un *swing* clásico que impulse a la bola hasta el lugar deseado, pero si dudas aunque sea por unas décimas de segundo, quizá debas meterte en el bosque en busca de la bola perdida.

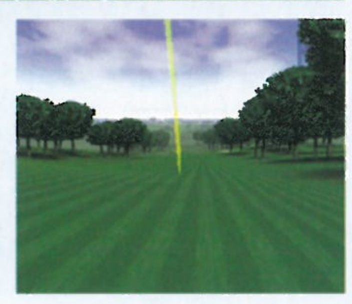
▲ Si quieres rememorar los más recientes éxitos del golf español, no tienes más que introducirte en este juego.



▲ Gracias al novedoso sistema de control, golpear la bola con precisión es mucho más fácil.

No falta ni uno solo de los modos que podrías desear. El extenso menú de opciones te permite acceder a torneos, partidas rápidas... A medida que juegues, podrás seguir tus progresos de tantas formas que al final acabarás siendo todo un especialista.

EPGA Golf tiene toda la pinta de convertirse en un juego de golf completísimo. A ver si sirve para aficionar a algún que otro indeciso...





▲ *Worms Armageddon* es una conversión del PC perfecta.

● Puesta al día

Worms Armageddon

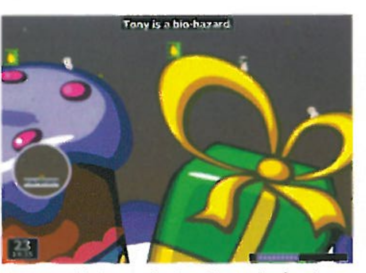
¿Te imaginas que los gusanos de una manzana declararan la guerra a los de un melocotón?

Todo el mundo ha oído hablar alguna vez de *Worms*. El *Worms* original apareció cuando la PlayStation daba sus primeros pasos. La idea es sencilla: la batalla comienza en un entorno en dos dimensiones en el que hay dos equipos de gusanos armados hasta los dientes que intentan aniquilarse entre sí.Las armas siguen unos comportamientos un tanto extraños: los proyectiles pueden volar por el aire, botar en el suelo e incluso explotar de la forma más realista posible (realista, dentro de lo que se puede esperar en un juego en el que aparecen gusanos armados con escopetas y granadas, claro está).

Esta armada de gusanos guerreros vuelve a la carga con una adaptación de la secuela para PC: *Worms Armageddon*. En esta ocasión, los gusanos son más grandes y agresivos, y los niveles, mucho más alocados, presentan unos entornos más nítidos y típicos de los dibujos animados.

Puedes elegir desde el principio entre un extenso abanico de cohetes, ametralladoras y otro tipo de armas de guerra (al igual que en el original), además de un buen número de armas especiales.

Debes ser muy rápido si quieres disfrutar de las súper ovejas, las bombas banana y, sobre todo, de nuestra favorita: la abuela explosiva. En resumidas cuentas, el juego ideal para después de una buena fiestecita. Además, ofrece un modo multijugador para ocho jugadores que, combinado con una jugabilidad tan sencilla que cualquier presentadora que se precie sabría explicarla, puede resultar explosivo.



▲ Ten cuidado con la abuelita explosiva. Las armas especiales son la mejor baza de Worms.



▲ En los nuevos entornos resulta más fácil distinguir a los rivales y a esas dichosas minas.

● Primer contacto

Overblood 2

¿Un cruce entre FFVII y Resi 2 que ha sido un bombazo por tierras niponas?

Cuando un juego vende más de 200.000 copias en Japón, que es lo que ha conseguido *Overblood 2*, será porque algo bueno ha de tener. No obstante, nuestros colegas nipones suelen tener unos gustos por lo que se refiere a juegos bastante diferentes (les encantan los títulos sobre carreras de caballos, simuladores de pesca y cosas por el estilo), por lo que no siempre nos podemos fiar de su buen juicio. Sin embargo, después de jugar una partida con esta espectacular aventura de acción, podemos afirmar que esta vez van muy bien encaminados.

La acción se desarrolla a 116 años vista, en el futuro, y el protagonista es Acarno Brani, quien deberá explorar el mundo, interactuar con unos 70 personajes más y recoger armas y otros ítems de interés. El tipo tiene una mata de pelo rubio que más bien parece la espuma de una caña de cerveza, y se ve inmerso en la aventura más extraña de su vida cuando un anciano le da una cápsula misteriosa.

No pudimos analizar todos los entresijos de *Overblood 2*, pero nos encantó lo que pudimos ver en unas pocas horas. Sorprende la gran cantidad de escenas de vídeo y la fantástica recreación de los entornos. La verdad es que su aspecto promete mucho.



▲ Arcano es un especialista en meterse en unos líos de cuidado. Vaya un tipo.

▲ Puedes intercambiar experiencias con un montón de personajes, y eso siempre está bien.

▲ No sabemos si con tantas escenas de vídeo dejarán trabajar a nuestra imaginación.

▲ La trama se desarrolla poco a poco, pero es una historia de ciencia-ficción de primer orden.



▲ Si su jugabilidad es tan buena como su aspecto, podríamos estar ante el próximo ganador de la NBA virtual.



▲ Parece ser que los diferentes enfoques de cámara no tienen fin. Es como en la tele.



▲ La nitidez de la imagen y la suavidad de los movimientos, presagian un producto de gran calidad.

● Puesta al día

NBA Basketball 2000

Puede que el partido del milenio sea entre Fox Sports y EA Sports. Y nos parece que los rookies vienen pegando fuerte

Cuando Activision desveló su serie de Fox Sports, cualquiera podía pensar que se iban a limitar a lanzar un montón de juegos mediocres a un mercado saturado desde hace tiempo. Sin embargo, después de echar un primer vistazo a *NBA Basketball 2000*, no nos extrañaría nada que estuviéramos ante un sólido candidato al trono del rey de los juegos de baloncesto.

De momento, tiene una pinta bestial en todos los aspectos, desde la animación de los jugadores y la gran variedad de las repeticiones, hasta el sencillo sistema de control, pasando por unos comentarios excelentes. Están todos los equipos y jugadores, y si en la versión final aparecen unos gigantones de más de dos metros moviéndose a gran velocidad, podríamos estar ante el próximo ganador del anillo de campeones de la NBA virtual.

Este invierno puede que haya hasta cincos simuladores de baloncesto compitiendo en el mercado, por lo que la lucha por ser el mejor será encarnizada, aunque en *PlayStation Power* ya empezamos a tener nuestros favoritos.



▲ Esta innovadora técnica de repetición no se había visto nunca hasta ahora. Es una pasada.



▲ Tanto las escenas de vídeo como los gráficos durante los partidos son alucinantes. Un deporte así se lo merece.

● Primer contacto

Demolitio



● El coche de nuestra directora siempre acaba así cuando tiene que aparcar en batería. Menos mal que nuestras plazas no están seguidas.

▲ Si machacas lo suficiente a un coche, al final saldrá ardiendo.

▲ En los estadios, se trata de chocar contra los otros coches de la forma más bestia que se te ocurra y tantas veces como puedas. ¡Alucinante!

▲ *Demolition Racer* basa todo su encanto en los continuos accidentes.

▲ El jugador puede elegir el diseño del techo del coche desde la pantalla de opciones. Y lo mismo pasa con el color.

● Para que te hagas una idea de la complejidad de los circuitos, aquí tienes el plano de la carrera que transcurre en la base aérea.

▲ Los accidentes de *Demolition Racer* no son muy realistas que digamos, pero ahí está lo divertido.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Romance of the Three Kingdoms VI*

Métete en el pellejo de un veterano señor de la guerra chino en este juego que pretende hacer la competencia a *C&C*. A tu disposición tienes diferentes unidades, tanto de montañeros como navales, y diversos tipos de caballería para conquistar los territorios vecinos y convertirte en el Emperador Supremo de una China unificada. Que nadie se pierda las alucinantes secuencias de vídeo que incluye.

● *Detonator Gauntlet*

Detonator Gauntlet va a recoger el testigo en el mismo punto en que *Vandal Hearts*, de Konami, lo dejó. Los personajes del juego evolucionan gracias a los complejos diálogos que mantienen entre batalla y batalla; así adquieren experiencia y perfeccionan sus atributos de forma muy similar a *FFVII*. Deberás superar unas 60 misiones para poder contemplar los cinco finales diferentes que ofrece este tremendo juego de rol y estrategia previsto para este mismo año.

nRacer

¡Piños, trompos, vueltas de campana! Destrucción de muchos octanos con el juego de trompazos del próximo milenio

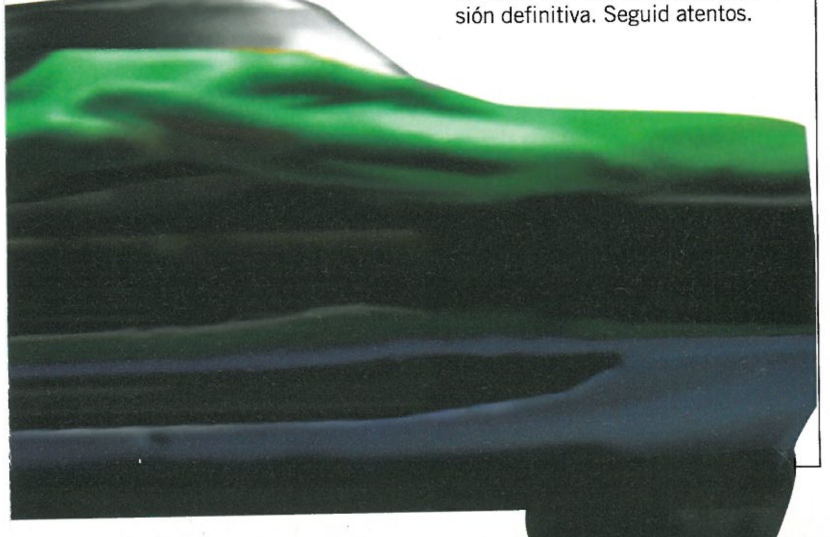
A todo el mundo le gusta ver un buen piño con el coche. No los de la vida real, por supuesto, minimizados gracias a tanta barra de protección lateral, airbags y frenos ABS por todas partes, sino trompazos espectaculares tipo *Equipo A*, en los que los coches quedan tan hechos polvo que cuesta reconocerlos. *Demolition Racer* viene dispuesto a saciar la sed de los más bestias. Así que ya puedes prepararte para tragar más humo que en la autopista en plena operación salida. El equipo encargado de su desarrollo es el mismo que nos brindó los demoledores *Destruction Derby 1* y *2*. Todo apunta a que *DR* es su sucesor natural, y pretende seguir la tradición con mucha dignidad. Se ha prestado especial atención a las sensaciones. Por poner un ejemplo, los coches cuentan con diversas zonas de impacto en la carrocería, por lo que después de la primera vuelta, puede que ya te encuentres al volante de una auténtica ruina sobre ruedas.

El resultado de tu actuación se juzgará sumando la cantidad de daño que has creado y la posición que ocupes al final, por lo que quedar primero no quiere decir que vayas a ganar. Los circuitos se han diseñado para facilitar la destrucción a tope, y cada uno cuenta con numerosas chicanes y cruces. Por cierto, los entornos son de lo más variado, y podrás correr a toda pastilla por el aparcamiento de unos grandes almacenes o por las instalaciones de una base aérea.

Pero quizá lo más impresionante de *Demolition Racer* sea la increíble velocidad de las carreras. A pesar de que en la parrilla de salida se agolpen hasta 16 coches, muy pronto verás que el escenario se desdibuja por la velocidad, y eso sin contar todavía con los alucinantes *roadsters* que puedes conseguir más adelante.

Si no te interesan las carreras normales, puedes acceder al modo tipo «sólo puede quedar uno». Aquí competirás en un estadio ovalado y tu objetivo consistirá en demoler a todo el que tengas a la vista o bien en machacarte a ti mismo en el tiempo más rápido posible.

Demolition Racer es un título muy adictivo, y ya estamos deseando tener en nuestras manos la versión definitiva. Seguid atentos.



● Primer contacto

Planet Of The Apes

Una de las grandes pelis de ciencia-ficción de todos los tiempos, llega por fin a PlayStation

Desde el mismo momento en que nuestro héroe y su tripulación se disponen a disfrutar de un largo y apacible hipersueño, hasta la secuencia final en la que el Coronel Taylor cae de rodillas y se da cuenta de que... (bueno, no seguimos que no queremos estropearos el final), *El planeta de los simios* es una estupenda aventura simiesca que todavía hoy, 31 años después de su estreno, sigue estando de actualidad. Todo apunta a que la Fox está haciendo un gran esfuerzo para conseguir que el paso de este clásico del cine a la consola en forma de aventura en 3-D sea todo un éxito.

El argumento y los objetivos del juego son *top secret*, pero la historia se basa en *El planeta de los simios*, su secuela *Beneath* y el libro original. Esto quiere decir que deberás hacerte cargo de un solo héroe que intenta descubrir qué está pasando a su alrededor. En total, habrá unos 15 niveles enormes en los que aparecerán cinco tipos de simio, toda clase de criaturas varias e infinidad de misiones típicas de un juego de aventuras arcade.

Aunque los productores tratan de evitar cualquier intento de comparación, la mezcla de grandes zonas explorables con una jugabilidad sigilosa, nos lleva a pensar en una especie de cóctel de *Tomb Raider* y *Metal Gear Solid* pero con monos en lugar de personas. Sin embargo, gracias a unos efectos gráficos jamás vistos con anterioridad, unos entornos cinematográficos a más no poder y la promesa de una acción súper realista (¿conoces algún juego en el que tengas que esconder un cadáver después de haber matado a uno de los malos?), podríamos estar ante una de las grandes sorpresas para la gris de Sony.



▲ La recreación de gráficos cinematográficos te hará sentir parte integrante de la película.



▲ No sabemos si les dará tiempo de interpretar un dueto rápido en el piano de cola.



▲ Cruza este tétrico corredor y puede que al final te encuentres con alguna que otra monada.



▲ Si Charlton Heston se entera, seguro que deja la presidencia de ese club de armas que tanto le gusta y se apunta a PlayStation.



▲ «El plátano, es sensacional, tan sano y fácil de pelar, tan rico y lleno de vitalidad...»



▲ Fíjate si los gráficos son buenos, que parecen escenas extraídas de *Platoon*. No te lo pierdas.



▲ Debes estar tan al tanto de tus hombres que, en ocasiones, deberás controlar tú directamente.

▼ «Te tengo en mi punto de mira, maldito terrorista. Me las vas a pagar.»



● Primer contacto

Spec Ops

Conviértete en un apreciado agente internacional la mar de misterioso gracias a este interesante juego de misiones

Si estás harto del tedio de tu trabajo diario y lo que realmente quieres es convertirte en un agente internacional al servicio del mejor pagador, no dudes en hacerte con un ejemplar de *Spec Ops* en cuanto salga a la venta.

En esta conversión de PC debes ofrecer tus servicios a una de las unidades militares más exigentes del mundo para esquivar balas por doquier y acabar con la amenaza terrorista. Te pondrás al mando de un grupo de tropas de asalto americano de armas tomar; les darás órdenes y tomarás el control directo de cada uno de los miembros cuando sea necesario. Tu trabajo consiste en corregir a los desviados y matar gente. No dirás que es complicado ¿no?

Los gráficos en 3-D recrean escenarios muy personales y realistas, y gracias a un montón de armas y a las tácticas sigilosas, la emoción está asegurada. Están a tu disposición para que las utilices a tu antojo, ya que las misiones no tienen una forma preestablecida (haz lo que quieras en el momento que quieras).

La acción es muy intensa en pleno fragor de la batalla, pero los elementos de estrategia ayudan a dotar a este *shoot 'em up* de una jugabilidad diferente. Gracias al éxito de *Metal Gear Solid* y al revuelo que se ha formado tras el anuncio de *Medal Of Honour* de EA, este nuevo género empieza a hacerse más popular que los chistes de Chiquito. Y si *Spec Ops* confirma las expectativas, su auge será aún mayor.



▲ ¿Qué piensas hacer? Tú decides todo lo que pretendes hacer en cada misión.

● Primer contacto

Hellnight

Las noches ya nunca serán lo mismo cuando este prodigio de los videojuegos irrumpa en las tiendas

De vez en cuando, aparece algún que otro juego extraño. Y *Hellnight* es más extraño que un entrenador con contrato indefinido en el Atlético de Madrid. Se ambienta en el Tokio anterior al milenio, y debes meterte en la piel de un superviviente de un choque entre metros atrapado en Mesh, una base militar subterránea en desuso que alberga ahora una ciudad provisional. Tu objetivo consiste en encontrar el camino de vuelta a la superficie y descubrir por qué casi todos los habitantes de Mesh se están convirtiendo en *zombies*. Para esto último debes darte prisa, ya que uno de los muertos vivientes se ha empeñado en perseguirte.

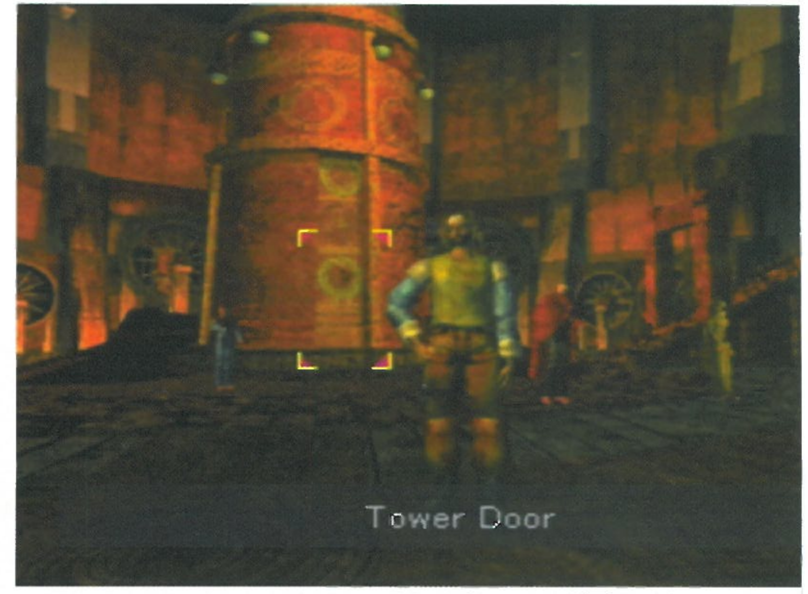
Se trata de horror de supervivencia en estado puro. Al contrario de lo que sucede en *Resident Evil*, en el que los *zombies* tiemblan nada más ver el cañón de tu rifle, en *Hellnight* lo único que puedes hacer es correr pies para qué os quiero. Podríamos decir que estamos ante el primer título de un nuevo género: el *salcorriendocomoalmaquellevaeldiablo'em up*.

Cuando no vas corriendo como un loco por las calles de Mesh, debes abrir puertas, resolver puzzles y mezclarte con los habitantes de esta urbe subterránea en busca de pistas y compañía. Es un tanto extraño, pero ese agobio constante de verse perseguido por unos incisivos *zombies* seguro que es del agrado de la mayoría. ¡Es que somos unos masoquistas!





▲ Un Inosuke suele ser más que suficiente para cualquier persona, pero este tipo nos parece que no se ha enterado.



▲ En este juego no tendrás ni una sola oportunidad de ver el sol, ya que transcurre siempre en el subsuelo.

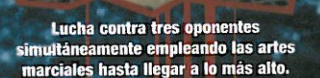
▲ Podríamos estar ante un producto totalmente novedoso. ¡Excelentes noticias!



CARACTERIZADO POR: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

DESPIERTA TUS SENTIDOS

OYE LOS BEATS
OBSERVA EL SHAOLIN
SIENTE EL CALOR
HUELE EL MIEDO
PRUEBA EL DOLOR



Lucha contra tres oponentes simultáneamente empleando las artes marciales hasta llegar a lo más alto.



Practica los ataques y usa las armas de los nueve miembros del clan Wu-Tang.



Domina los movimientos igual que Masta Killa's Death Blow y serás recompensado con mortales secuencias cinemáticas.

WU-TANG
SHAOLIN STYLE™

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS







PROEIN
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

● Noticias

Muere Akio Morita, cofundador y presidente de Sony



Sony se ha vestido de luto. El cofundador y presidente de la multinacional japonesa de la electrónica, Akio Morita, murió el pasado día 3 de octubre en un hospital de Tokio a la edad de 78 años, víctima de una neumonía. Morita fue uno de los líderes empresariales con mayor reputación y carisma dentro y fuera de Japón. En agosto de este año regresó a Tokio desde Hawaii, donde se recuperaba de una hemorragia cerebral que le sobrevino hace seis años. El presidente de Sony nació en 1921 en Nagoya. Tras fracasar su primer proyecto empresarial —que nada tenía que ver con la ocupación que le haría famoso—, y después de varios inventos (él y su socio, Masaru Ibuka, patentaron el primer magnetófono japonés y crearon en 1957 una radio de bolsillo, además de ser los inventores del televisor portátil en color, el «walkman», y el primer magnetoscopio Betamax), en 1958 dieron nombre a su empresa Sony (del latín *sonus* —sonido— y del inglés *sunny* —soleado—). Pero no fue hasta la década de los setenta que la compañía dio el salto internacional para convertirse en referencia obligada siempre que se hable de imagen y sonido. Una gran pérdida sin lugar a dudas.

● Noticias

Correo electrónico y videojuegos

Acclaim ofrece servicio gratuito desde su página Web

Los chicos de Acclaim están en todo. Desde hace unos días, te ofrecen correo electrónico gratuito desde su página Web (www.acclaim.net). Los que estéis interesados podréis tener como dominio el título de vuestro juego favorito. Aunque de momento, os tendréis que conformar con uno de estos cuatro dominios disponibles: turok.com, acclaimsports.com, trickstyle.com y re-volt.com. Además de este servicio, que repetimos no te va a costar ni un duro, tendrás información sobre los productos de la compañía y participarás en promociones puntuales. ¡Vaya regalo!



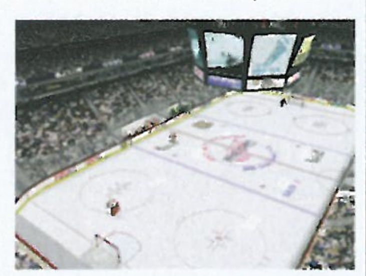


▲ La presentación bebe directamente de las fuentes de la serie de Fox Sports. No está nada mal.

● Primer contacto

NHL Championships 2000

¿El disco te ha abierto una brecha en la cabeza? Parece ser que a EA le ha salido un duro competidor



▲ ¿Será capaz este título de hacerle la competencia a los de EA? Puede que sí.

Después de jugar con una versión casi definitiva de *NHL Championships 2000*, uno se da cuenta que un partido de hockey sobre hielo puede ser muy divertido. Los encuentros son rápidos, frenéticos y pueden verse goles súper espectaculares. En esta ocasión, los gráficos son de lujo, y los elementos televisivos (comentarios, estadísticas, presentación) contribuyen a crear un producto de muchísima calidad. Aparecen todos los equipos y jugadores actuales de la NHL, y gracias a la nitidez de las imágenes, en ningún momento pierdes de vista el disco. Además, hacer las faltas más bestias que se te puedan ocurrir está chupado, y eso siempre es un buen síntoma. Pero guardaremos el cava en la nevera hasta que comprobemos si su durabilidad no decepciona, ya que es el punto en el que suelen fallar los juegos de hockey sobre hielo.



▲ Puede que nos encontremos ante el juego de hockey sobre hielo de manejo más sencillo y gráficos más alucinantes.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Gaunlet Legends*

Seguro que muchos todavía os acordáis del estupendo juego arcade *Gaunlet*. Pues esta estupenda aventura se está remozando para lanzarla en el entorno PlayStation sin que pierda un ápice del encanto que la encumbró a lo más alto en la década de los ochenta. El interés principal se centrará en la acción para dos jugadores, pero con el añadido de nuevos personajes, una trama nueva y espectaculares secuencias de vídeo, seguro que a los incondicionales de toda la vida se les suma un buen número de esperanzados novatillos.

● *Boombots*

Hasta la fecha, *Clay Fighter* ha sido el único *beat 'em up* que se ha servido de la plastelina como medio para realizar gráficos. Pero ahora, *Boombots* resucita el concepto del diseño en plastelina y crea unos robots animados que luchan en los entornos más sorprendentes. Gracias a unos movimientos especiales, especiales de verdad, y a algún que otro ataque súper potente, seguro que se convertirá en un juego de lucha diferente cuando se ponga a la venta.

● Primer contacto

(D.I.R.T) Championship Motocross

Aumenta tus niveles de adrenalina, colócate el casco antigolpes y revuélcate en el barro de la gloria con este estupendo y enlodado juego de motos

No todas las carreras de motos se reducen a impresionantes pepinos que vuelan a casi 300 por hora en los circuitos de Jerez, Catalunya o Valencia para mayor gloria de Crivillé y compañía. La oferta es mucho más variada, y entre las posibilidades tenemos la mucho menos peligrosa (pero no por ello menos emocionante) modalidad de motocros, que llega ahora al entorno PlayStation de la mano de *Championship Motocross*. Los chicos de TüHQ, encargados del desarrollo, han tomado como base el comportamiento de una moto RMD para dotar de mayor realismo al juego, y le han añadido las últimas técnicas de animación para incrementar el potencial de los personajes y las piruetas. Los saltos estratosféricos pueden ser muy divertidos, lo suficiente como para destacar entre el resto de la oferta de este género (oferta que, por lo que recordamos, se limita a un juego de motocros bastante discreto de Acclaim).

Doce circuitos con todo tipo de condiciones climatológicas, seis modos de juego diferentes y nueve motos que puedes personalizar esperan a cualquiera que ose enfrentarse a semejante reto. Gracias a unas repeticiones de calidad televisiva y a una banda sonora contundente (heavy metal y cosas por el estilo), seguro que nos encontramos ante el mejor y más embarrado juego de motocros que va a pasar por la PlayStation este año.

Y además, viene refrendado por Ricky Carmichel, dos veces campeón del AAA National Motocross.









▲ Aunque con sus acrobacias se ganó el favor del público, este pobre piloto no venció en el campeonato.



▲ La PlayStation todavía no cuenta con un maravilloso juego de motocros. Puede que D.I.R.T. sea lo que estábamos esperando.



▲ Puedes elegir entre 12 circuitos diferentes y un montón de motocicletas.



● Primer contacto

Thrasher Skate And Destroy

¿Será capaz de destronar al estupendo Tony Hawk's? Se admiten apuestas...

Ahora mismo los chicos de Activision alardean de que *Tony Hawk's* es el juego de *skateboard* por excelencia, pero parece ser que los de Take Two tenían guardado un as en la manga para aguarles la fiesta. En palabras de Take Two, *Thrasher* es el primer juego de *skate* callejero auténtico. Sí pues, además de ejecutar todas las piruetas y carreras de *Hawk*, también debes vértelas con interrupciones constantes y persecuciones por parte de la policía.

El juego utiliza gráficos basados en captura de movimientos para conseguir un aspecto realista. Además de colaborar con la revista especializada *Thrasher*, el equipo de desarrollo ha contado con el apoyo de diversas marcas de tablas y ropa para que el juego sea lo más atractivo posible. Todo esto está muy bien pero ¿servirá de algo para mejorar la jugabilidad?

Lo que más despierta nuestro instinto jugador es la promesa de 15 niveles en los que puedes interaccionar con los entornos mientras eliges entre seis personajes diferentes. Las piruetas, esencia de un juego de este estilo, pueden combinarse para realizar combos alucinantes, de modo que puedes conseguir altísimas puntuaciones y un prestigio sin igual entre el resto de patinadores.

Los chicos de Take Two esperan que los elementos de *ilegalidad* del juego atraigan a los jugadores más rebeldes, desalentados ante lo políticamente correcto de *Tony Hawk*.



▲ Como cabía esperar, los personajes compran unas tallas enormes tanto de pantalones como de sudaderas.



▲ Puedes imaginar que eres Marty McFly, el héroe de *Regreso al futuro*.

▲ En Thrasher, lo más importante son las piruetas y los trucos.

● Puesta al día

Music 2000

Ritmos de todo tipo con el programa de creación musical por excelencia de Codemasters

Puede que algunos de nosotros tengamos la misma gracia para la música que un chimpancé con xilófono, pero siempre habrá alguien que goce de un don extraordinario para la composición. Los DJ caseros de todo el mundo despertaron de repente cuando *Music* sacudió el panorama de la PlayStation hace unos meses: la electrónica se hizo accesible a las masas de la noche al día.

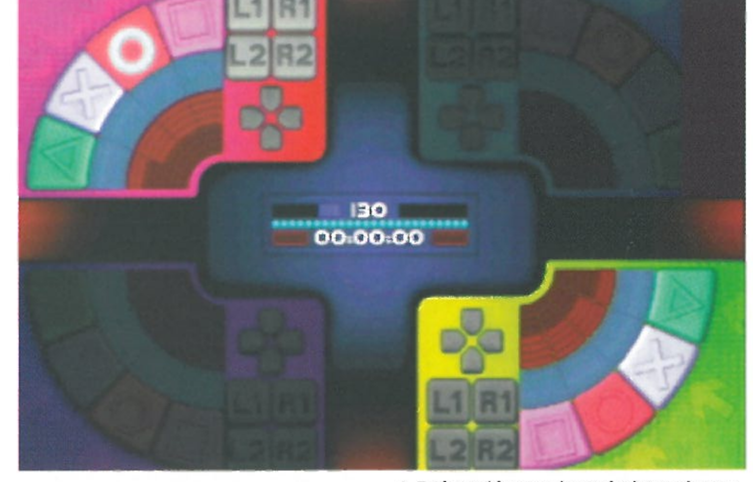
Music 2000 parte de la misma premisa que *Music*, pero aumentada y mejorada. Con unos pocos cambios y algunas novedades por lo que se refiere a su sencilla jugabilidad, este título ya se ha hecho con un hueco importante en la redacción. De momento, algunos redactores ya han provocado varios casos de migraña galopante gracias a sus últimas «innovaciones» que, según ellos, revolucionarán el anquilosado mundo de la música pop.

Si hasta la negada de nuestra directora, que confunde una batería con un tambor de detergente, es capaz de hacer música, quiere decir que el manejo de *Music 2000* es bastante sencillo. Puedes extraer muestras o cortes de las melodías, solos de batería y fondos de bajos del disco, y mezclarlos a tu antojo para crear todos los tipos de música que se te ocurran.

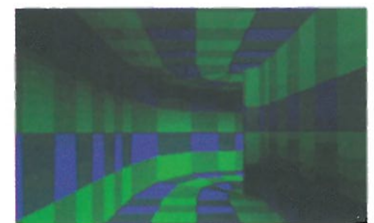
Tienes todo lo que hace falta para demostrar que no se necesita ser un genio para crear melodías más pegadizas que las de Lou Bega. La oferta de muestras es lo suficientemente amplia como para evitar que alguien recree una y otra vez la misma tonada fúnebre. Si necesitas alguna fuente de inspiración, puedes incluso ver y escuchar el trabajo de *disc jockeys* auténticos cada vez que acudas a sus canciones.

Pero lo mejor es que los chicos de Codemasters han tenido a bien incluir la opción para crear tus propias muestras a partir de compactos musicales normales. Lo malo es que cada muestra ocupa 15 bloques de espacio en tu tarjeta de memoria.

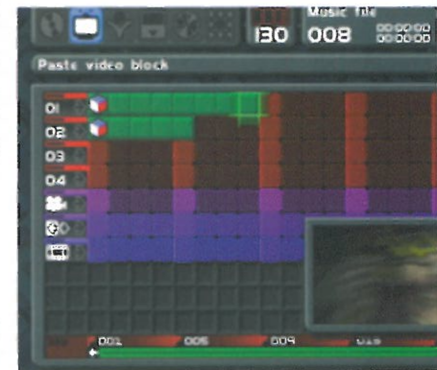
Todavía están trabajando a destajo para ofrecer más novedades (como, por ejemplo, un modo Jam para cuatro jugadores), pero esperamos que irrumpa con fuerza en el mercado antes de que se acabe el año.



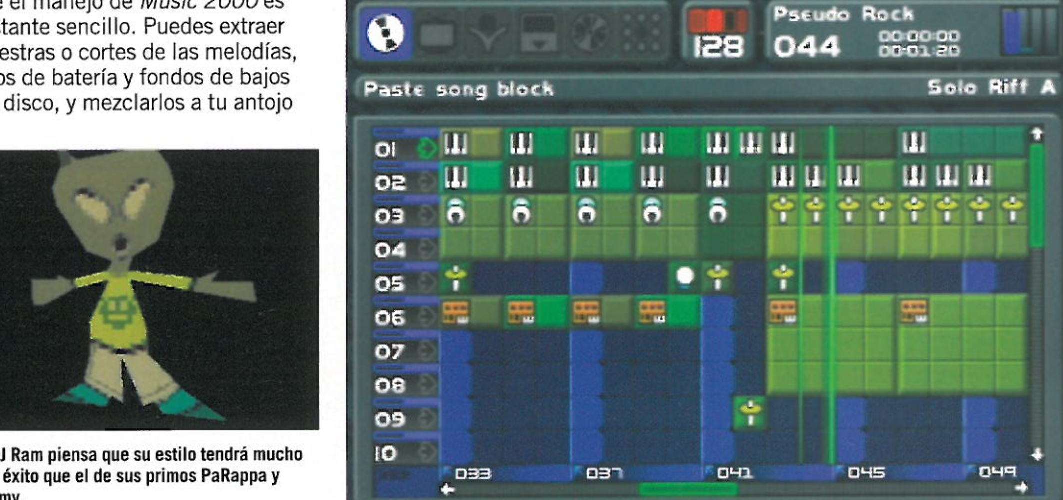
▲ Está muy bien eso de que incluyan algunos juegos sencillos como éste, que tanto se parece al clásico Simon.


▲ Vuelta a los vídeos alucinógenos al ritmo de la música más cañera.

▼ Puede que parezca complicado, pero su manejo es más sencillo de lo que uno pueda imaginar.



▲ La sencilla interfaz de pantalla consigue que no pierdas la paciencia ni una sola vez.



Gracias a sus 24 canales de sonido, hasta la melodía más cutre puede parecer obra de un auténtico profesional.


▲ DJ Ram piensa que su estilo tendrá mucho más éxito que el de sus primos PaRappa y Lammy.

▲ Gracias a sus 24 canales de sonido, hasta la melodía más cutre puede parecer obra de un auténtico profesional.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● ***G-Shock***

Black Ops, responsables de *Treasures of the Deep*, acaban de sentar las bases de un nuevo juego acuático llamado *G-Shock*. Tomando una idea similar a la de *TOFD*, tu personaje, Jean Cave, debe encontrar y saquear pequeños naufragios bajo el agua y abrirse camino hacia el gran naufragio final, un trasatlántico hundido. Cuando aparezca, seguro que ya viene repleto de tiburones, orcas y anémonas asesinas.

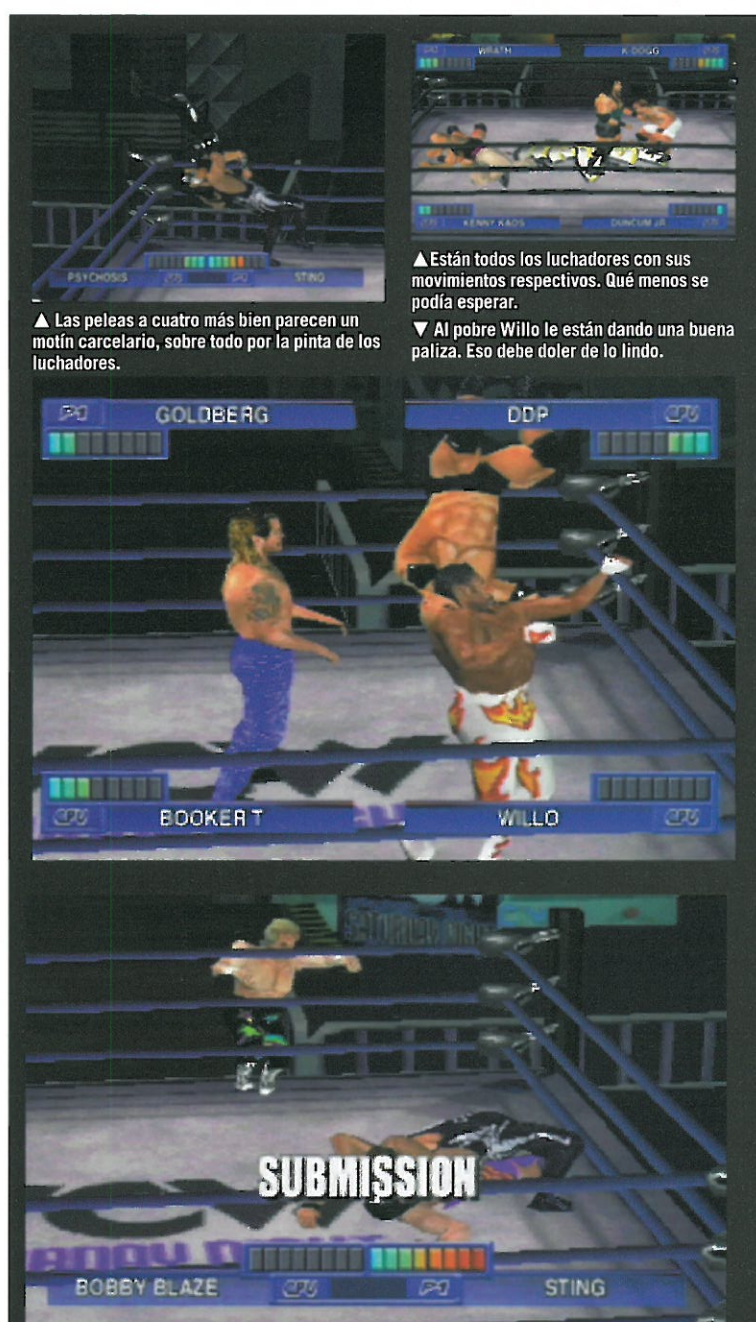
● ***Gallup Racer***

Los japoneses se pirran por las carreras de caballos, por lo que era lógico que tarde o temprano un juego de este género para PlayStation cruzara el continente asiático y llegara hasta nosotros. Aparte de educar a los caballos y de entrenarlos, en *Gallup Racer* también podrás gestionar las finanzas de tu alazán cuando lo apuntes a las carreras con la intención de hacerte con los trofeos más prestigiosos. Muy pronto podremos saber si un juego de carreras sobre herraduras tiene buena aceptación en nuestro mercado.

● Puesta al día

WCW Mayhem

EA se lanza al cuadrilátero para conquistar el cinturón de la lucha americana. Pero no sabemos si su Attitude es la correcta. Veamos...



▲ Las peleas a cuatro más bien parecen un motín carcelario, sobre todo por la pinta de los luchadores.

▲ Están todos los luchadores con sus movimientos respectivos. Qué menos se podía esperar.

▼ Al pobre Willo le están dando una buena paliza. Eso debe doler de lo lindo.

La verdad es que la incursión de EA Sports en el mundo de la lucha americana era sólo cuestión de tiempo. Por eso, no es de extrañar la llegada de la nueva saga *Mayhem*. La WCW (World Championship Wrestling o Campeonato Mundial de Wrestling) es como la segunda división de fútbol de aquí si la comparamos con la todopoderosa WWF, pero por lo que se refiere al juego, podemos asegurar que no tiene nada se segundón.

La oferta es, en realidad, pasmosa: 900 escenas tratadas con captura de movimientos, hasta 60 luchadores para que elijas (aparte de los ocultos), y 12 estadios que se corresponden con otros tantos grandes acontecimientos que se transmiten en la televisión de pago. Sorprendente ¿no? Si a eso le añadimos comentarios de todo lujo, un modo para crear a tu propio luchador, y los típicos modos y extras del género, queda claro que este título no es de segunda fila.

No solemos pagar por ver lucha americana en la redacción, pero la verdad es que la primera versión a la que hemos tenido acceso prometía mucho. Hay un montón de movimientos, puedes luchar fuera del ring si te lanzan fuera, y la acción puede trasladarse incluso a los vestuarios (a través de unos cuantos «umbrales» secretos). En pocas palabras, *WCW Mayhem* puede ser un título súper divertido cuando por fin llegue a las tiendas en noviembre.

◄ Ponerte a bailar muñeiras en plena pelea no te servirá para ganar muchos combates, chaval.

● Noticias

Primeros campeonatos virtuales de videojuegos



Sports-Café y Global Game son los organizadores

La cadena de restauración temática, Sports-Café, y la franquicia especializada en videojuegos, Global Game, han organizado los primeros campeonatos virtuales de videojuegos. Sí, lo has leído bien. La competición, que se desarrollará todos los viernes por la tarde en el Sports-Café de Madrid (c/ Vallehermoso, 25), tiene previsto su inicio a mediados de octubre, o sea ya, y durará hasta el mes de junio del año 2000. Los deportes que se ofrecen en los primeros campeonatos son: fútbol, baloncesto, tenis, superbikes y *rallies*. Por el momento, se han inscrito más de 200 participantes, los cuales recibirán el primer día un kit de juego que constará de una camiseta Sports-Café - Global Game (obligatoria para jugar), el carnet de jugador (con el que tendrán un 10% de descuento en el Sports-Café de Madrid y descuentos en las tiendas Global Game), una tarjeta de memoria y el reglamento de la competición. A lo largo del campeonato se sortearán entre los jugadores inscritos juegos y montones de regalos como camisetas, gorras, etc. ¿Que quieres participar? Pues quizá aún estés a tiempo. Pásate por el Sports-Café de Madrid y rellena una inscripción, el coste de la cual es de 2.500 pesetas. ¡Suerte campeones!

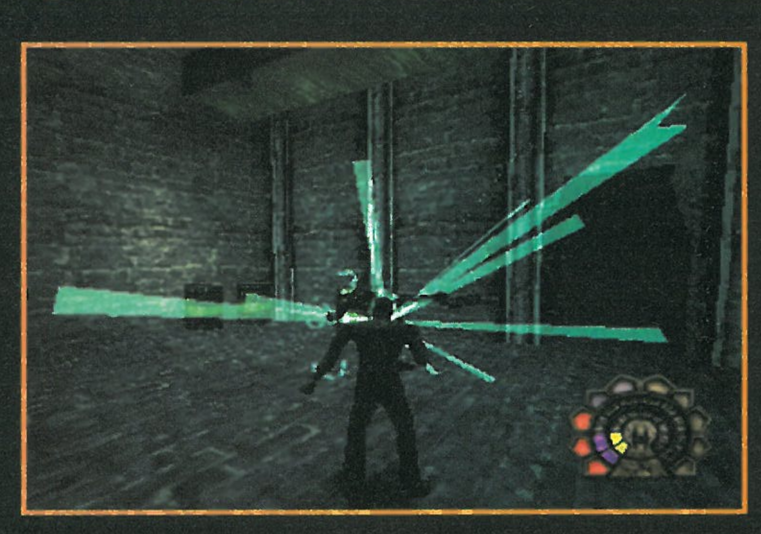
Concurso

CONVIÉRTETE EN UN GUERRERO VUDÚ CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS O UNA DE LAS 15 CAMISETAS SHADOW MAN

Eres un guerrero vudú que vive en las tinieblas y que nunca sale de casa sin llevar su osito de peluche. ¿Cómo? Sí, pero tranquilo. En este juego también verás pistolas, perros, lava, muertos vivientes, abismos, asesinos en serie... Como verás no vas a tener tiempo para aburrirte. ¿Que de qué hablamos? De Shadow Man, por supuesto. ¿Quieres vivir emocionantes aventuras en otra dimensión? Pues, ya estás tardando. Los chicos de Acclaim y PlayStation Power sortean 15 juegos y 15 camisetas Shadow Man.
Toma papel y boli, concursa y gana.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de noviembre.







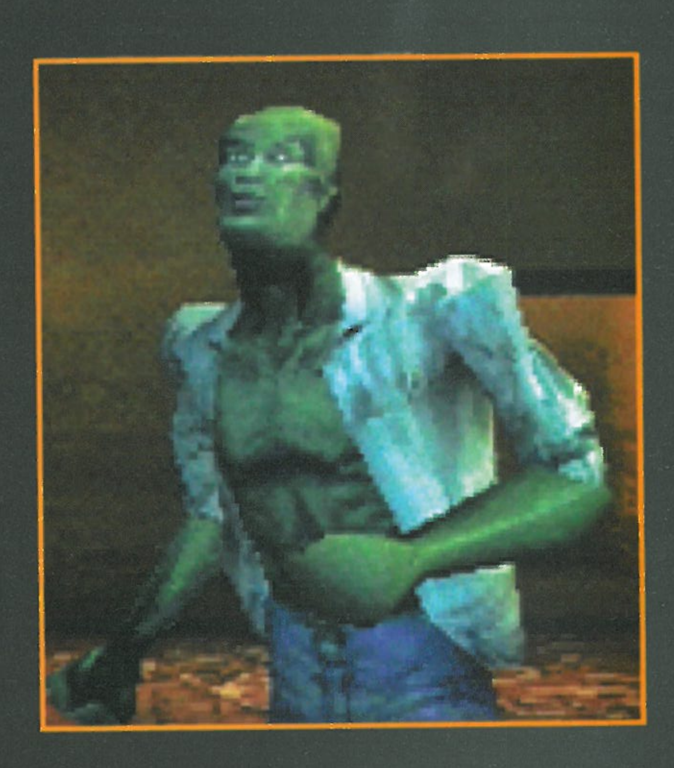


Acclaim



Éstos son los ganadores del concurso
***PSP. 25 Street Fighter Alpha 3* (Virgin):**
Jacob Jimeno Jiménez (Chiva, Valencia)
María Giner Olcina (Muro, Alicante)
Ana Belén Soler Ruíz (Murcia)
Antonio Ariza Ariza (Fernán-Núñez, Córdoba)
Juan Miguel Felipo García (Zaragoza)
Pablo Gagliardi Domínguez (Madrid)
César Lozano Martín (Méntrida, Toledo)
José Montalbán Viso (Sa Pobla, Baleares)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Iván Sandoval (Sabadell, Barcelona)
Óscar García González (Barcelona)
Alberto J. Tous Pons (Palma de Mallorca, Baleares)
Daniel Martín Arenas (Leganés, Madrid)
Rafael López Gorroño (Griñón, Madrid)
Josué Escanilla Beato (El Encinar, Salamanca)

Respuesta correcta:
34 personajes.





Recorta por aquí

PSP. 30

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama tu jefe en *Shadow Man*?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Shadow Man*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

● Puesta al día

Everybody's

Esperemos que la secuela de este clásico subestimado no quede atascada en el búnker como su antecesor

Uno de los mejores juegos de deportes de dibujos animados, *Everybody's Golf* contaba con todo lo necesario para convertirse en un exitazo, pero aparte de la audiencia japonesa, a la que encantó, a nadie en el resto del mundo pareció interesarle. Sin embargo, su reputación como simulador de golf de primera fue creciendo, y si a eso le sumamos la presión del mercado oriental, el lanzamiento de una secuela estaba cantado.

Por suerte, hemos conseguido averiguar que esta segunda entrega demuestra que todo lo bueno del juego original (vendió más de 330.594 en Japón en su primera semana a la venta) sigue en su sitio, y se lo monta a las mil maravillas para que la, a priori, tediosa tarea de colar una bolita en un agujero ínfimo desde muchísimos metros de distancia, sea todo un placer. Puede que estos golfistas de aspecto chulesco tengan unos cabezones enormes, pero todos los campos son espléndidos, hasta tal punto que dejan a los de *Tiger Woods '99* a la altura del betún gracias a unos fondos espectaculares y a la gran cantidad de *tees, bunkers* y los continuos estanques de aguas cristalinas, las más limpias desde que visitamos unos manantiales en los Alpes suizos.

Poco puede hacerse por cambiar el sistema tradicional de golpes, así que en este caso seguimos con lo de siempre: primer golpe potente, golpes cortos y por último los golpes de *putting* con el sistema de la barra, todo ello aderezado con el resto de factores que suelen afectar al control de la pelota: condiciones climáticas, estado de la hierba, viento, abucheos, desvíos, y sobre todo ese dichoso efecto que hace que el hoyo escupa la bola en el último momento y que tanto suele afectar a los miembros de esta redacción. Controlarlo todo es muy sencillo. Sin duda, nos encontramos ante el juego de golf más divertido y jugable que se ha visto hasta la fecha.

Esperemos que los desarrolladores no se hayan olvidado de la variedad de *putting* que tanto nos gustó en *Everybody's Golf*, aunque para subsanar semejante carencia han incluido un montón de recorridos de minigolf que son una pasada.



▲ **Sólo un juego con el encanto y el atractivo de *EG 2* podría triunfar a pesar de una intro tan flojucha.**



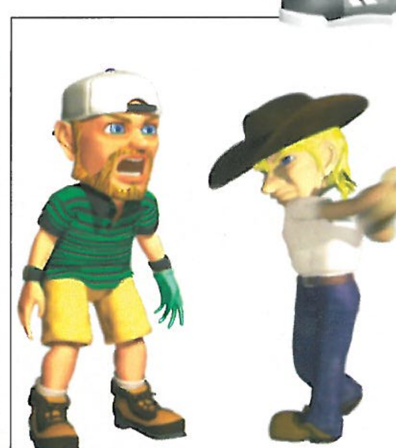


▲ **Pillar el truco a los controles es muy fácil y entretenido.**



▲ **Tienes a tu disposición un montón de paisajes y enfoques de cámara para que no te aburras en ningún momento.**

▼ **Como era de esperar, el nuevo personal sigue formado por unos personajes**













¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Front Mission 3*

Front Mission 3, de Square, espera revalorizar el género de los Mecha gracias a ideas que toma prestadas de *MGS*. Los gráficos del último *shoot 'em up* de robots gigantescos son impresionantes, pero la auténtica fuerza de *FM3* radica en las batallas a gran escala y las brillantes estrategias que debes seguir para lograr la victoria. En las peleas en primera persona, lo más importante es apuntar a los puntos débiles del enemigo y machacarlas todo lo posible para poder disfrutar con un punto de sadismo, si bien el éxito de *FM3* en Europa dependerá en gran parte de su capacidad para equilibrar el apartado estratégico con la acción más adrenalítica.

● *Sheep*

Si tienes ganas de convertirte en extraterrestre, ahora tienes la oportunidad. *Sheep* te permite conducir un rebaño de ovejas de forma similar a *Lemmings*. Tu objetivo consiste en llegar al lugar en el que te recogerá un Ovni después de atravesar parajes hostiles tales como autopistas y campos llenos de obstáculos. Con sus 16 niveles y cuatro personajes diferentes, *Sheep* viene dispuesto a ofrecer algo diferente en el bien poblado género.

Golf 2



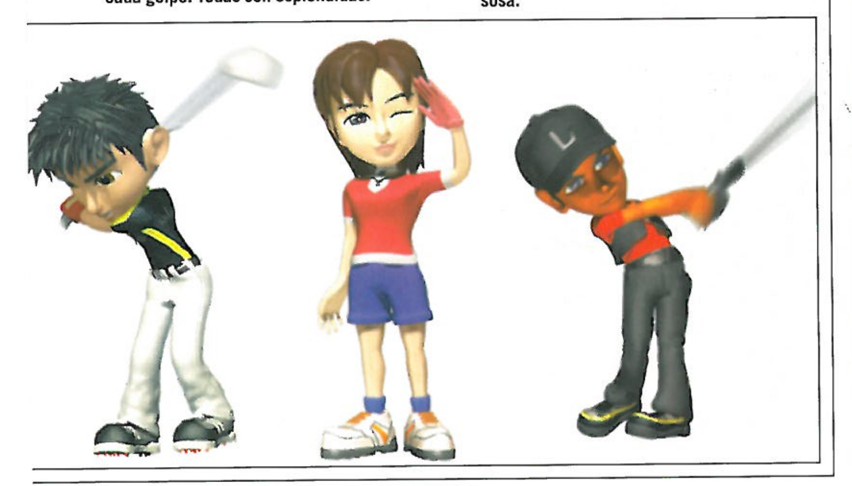
▲ Calcula bien tu golpe y una dulce y aterciopelada voz japonesa te premiará con un estridente gritito de ánimo. Y tu precisión se verá premiada con un mayor recorrido de la bola.



▲ Puedes acceder a ocho repeticiones de cada golpe. Todas son espléndidas.



▲ El aspecto de este juego es impresionante, incluso en esta imagen tan sosa.



● Primer contacto

Cyber Tiger

Su victoria en la PGA americana y en la Ryder le ha sabido a poco, y por eso se ha enfrascado en este proyecto virtual de dibujos animados

Es fácil suponer cómo empezó todo. Son las once de una mañana tormentosa, y los chicos de EA Sports tienen reunión. «Escuchad, chicos», exclama un ejecutivo joven y agresivo, «parece ser que *Everybody's Golf* es todo un éxito. ¿Por qué no le pagamos una pasta al bueno de Tiger, le dibujamos un cabezón enorme, colocamos bolas explosivas en el campo, y lo rodeamos de un nutrido grupo de jugadores de dibujos animados?»

La sala de juntas al completo estalla de júbilo. Se oyen continuos gritos de apoyo a la idea y palmadas de satisfacción en la espalda: ha nacido *Cyber Tiger*. Mezclar la acción realista pero cachonda de *Everybody's* con el jugador de golf más famoso del mundo podría ser un golpe perfecto, sobre todo si tenemos en cuenta la promesa de algunos extras tales como *power ups* de equipamiento y desafíos arcade.

Si aparece antes que *Everybody's Golf 2*, podría robarle bastante protagonismo. Será interesante ver cuál de los dos se convierte en el preferido de los golfistas de sillón de todo el mundo.



▲ No te pierdas la mirada de Tiger y su enorme sonrisa.



▲ A tenor de estas imágenes, la calidad de los gráficos es excelente, como ya viene siendo habitual en los productos de EA.



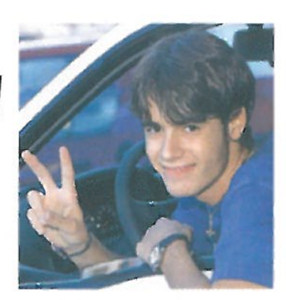
▲ No nos extraña que sea tan bueno. Estamos ansiosos de hacernos con un ejemplar.



▲ Woods en plena acción durante la intro.

● Noticias

PlayStation Magazine y Sony regalan un Alfa Romeo



¡Qué suerte tienen algunos!

La generosidad de nuestra revista hermana *PlayStation Magazine* ha quedado más que demostrada. Y si no que se lo digan a Íñigo López Agudo, que se ha llevado todo un cochazo. ¡Un Alfa Romeo 145! Este bilbaíno de 16 años fue el ganador de la competición *Rollcage,* celebrada el pasado día 30 de septiembre en el Sports-Café de Madrid (c/ Vallehermoso, 25), y que enfrentó a los cinco mejores jugadores de *Rollcage* de toda España. Los aspirantes midieron sus fuerzas en la fase final después de hacer uno de los mejores cinco tiempos con una demo cronometrada del juego desarrollado por Psygnosis, que se incluyó hace unos meses en el CD de demos que regala la revista cada mes. Íñigo demostró tener unos nervios de acero al conseguir la mejor vuelta de tres en el circuito G-Force en el modo Contrarreloj. Su tiempo fue de 15:39, gracias al cual dejó atrás a sus rivales, y con bastante diferencia, dicho sea de paso. De todas formas, los otros cuatro participantes —los que no se llevaron el coche— no se fueron con las manos vacías. Ángel I. Carballo de la Colina, Santiago Román Leira, Sergio Luque Martín e Isaac Castells Bobillo se llevaron como premio una estupenda mochila de Sony cargada de juegos. A saber: *Wip3out, G-Police 2* y *Rollcage,* además de un magnífico mando de Guillemot. Por supuesto, todos y cada uno de ellos disfrutarán de una suscripción gratuita de la revista *PlayStation Magazine* durante un año. ¿Qué más se puede pedir?

Al acontecimiento asistieron diversas personalidades del sector de los videojuegos, como por ejemplo, María Jesús López, gerente comercial de Sony Computer Entertainment España y Alicia Sanz, Jefa de Relaciones Públicas de la misma compañía. Tampoco faltaron a la cita Clara Ramírez y Mercedes Rey, en representación de Codemasters y Proein, respectivamente, ni Miguel Ángel Fernández, que asistió al acto en nombre de la cadena de tiendas especializadas Global Game. Susana González, de Konami, y Dolors Fanlo, de Guillemot, tampoco se quisieron perder la gran final.

Por la tarde, el campeón —acompañado de sus felices padres (los auténticos propietarios del coche debido a la edad del ganador)—, pasó a recoger su premio por el concesionario Alfa Romeo de Alcalá de Henares (Madrid).

Su cara de satisfacción lo decía todo, aunque tendrá que esperar a cumplir los 18 años para poder estrenarlo. Enhorabuena Íñigo. ¡Qué suerte!



● Noticias

El pez grande se come al chico

Titus adquiere el control de Virgin Interactive

Estos chicos de la industria no paran ni un segundo. Cada mes, hay una compra o adquisición de una compañía sobre otra. Hace unos días, Virgin nos anunció la firma de un acuerdo a largo plazo hacia los derechos exclusivos de distribución en Europa de todos los juegos distribuidos por Agetec Europa (conocida anteriormente como ASCII). Dicho acuerdo permitirá a la compañía fundada por Richard Brandson distribuir juegos tan esperados como el título de acción y aventuras *Rising Zan The Samurai Gunman.* Se trata de una aventura de acción en 3-D —que sólo saldrá para PlayStation—, ambientada en el salvaje Oeste del siglo XIX, con toneladas de acción frenética, extraños enemigos y sangre a raudales. *Master of Monsters Disciples of Gaia* es, en cambio, un juego de rol, multijugador por turnos. En este título, que ya está a la venta en nuestro país, dispones de más de 40 mapas para superar y cientos de horas de juego.

Hasta aquí, nada sorprendente. La novedad está en que antes de que tuviéramos tiempo de explicarte los términos del acuerdo, nos enteramos que Titus Interactive ha adquirido el 50,1% de Virgin Interactive Entertainment Ltd, lo que significa el control de dicha compañía. Sí, has leído bien. ¿Se habrán vuelto todos locos? Esperemos que no porque queremos seguir viendo títulos tan buenos como *Resident Evil, Street Fighter* o el esperadísimo *Dino Crisis* en nuestras estanterías. Virgin es una de las empresas de edición y distribución de *software* de entretenimiento más famosas en el mundo entero. Posee oficinas en Gran Bretaña, Alemania, Francia y España. Titus Interactive fue fundada en 1985 por Hervé y Eric Caen. Actualmente tiene sedes en París, Los Ángeles, San Diego, Londres y Tokio, además de una red de distribución que extiende sus brazos por todo el mundo.



● Noticias

Centro Mail y Virgin sortean una moto

Rubén Gutiérrez fue el ganador

El pasado día 1 de octubre, los chicos de Centro Mail y Virgin hicieron entrega de la motocicleta que sorteaban con la compra del juego *Bloody Roar 2.* El ganador fue Rubén Gutiérrez Luque, a quien podéis ver al lado de su flamante premio, acompañado por Alberto Pin, responsable de marketing de Centro Mail, y por Teresa Núñez, responsable de prensa de Virgin. ¡Enhorabuena al ganador! Nosotros también queremos una...



¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *¡Ver para creer!*
Hace unos días, en el Roxy Theatre de Nueva York, el auténtico Um Jammer Lammy actuó en directo para lanzar el juego del mismo nombre. Sara Ramírez, la voz de la oveja virtual, cantaba mientras el creador de *UJL*, Masaya Matsuura, se encargaba de los teclados, y el resto de músicos colaboraban para darle buen lustre a las melodías del juego.

● *Por si no fuera bastante...*
A pesar de haber vendido más de 20 millones de consolas por toda Europa, Sony planea colocar 5 millones más de PlayStation en el mercado antes de que la PlayStation 2 la suceda en el trono de las consolas. Para lograrlo, Sony va a invertir una auténtica millonada en campañas publicitarias por todo el continente. En España ya hemos podido gozar de un anuncio televisado en el que aparece un personaje virtual que parece de verdad.

● *Missile Command*
Este viejo clásico ha sufrido los arreglos necesarios para triunfar en la PlayStation con la misma jugabilidad explosiva que resultaba tan adictiva en el original. Su nuevo modo tridimensional seguro que atraerá a los más jóvenes, pero también se mantendrá un modo clásico para que los veteranos y nostálgicos puedan rememorar viejas veladas con la máquina arcade original.

● Primer contacto

Official Formula 1 Racing '99

¿Otro juego de F1? Bueno, más vale que sobre que no que falte

Es muy sencillo. Al contrario de lo que pasa con otras licencias, la FIA no ofrece contratos en exclusiva, así que cualquiera que tenga la pasta suficiente puede sacar una versión a la calle. Todos conocemos la saga de Psygnosis, los chicos de EA tienen uno casi a punto, y ahora, con un prestigio la mar de decente para avalarlo, llega el esfuerzo de Video System para hacerse con la corona de la F1.

La versión del 99 cuenta con todos los circuitos, estadísticas, pilotos (los 22) y equipos de la temporada de este año, aparte de todos los extras que se le suponen a un juego de carreras F1; enfoques a mogollón, jugabilidad de vértigo, repeticiones por un tubo y comentarios frenéticos. Lo de siempre.

Puede que Lankhor sea una empresa de desarrollo totalmente desconocida para la mayoría, pero su valía está fuera de toda duda, ya que crearon el juego de *F1* para el Commodore Amiga hace ya unos cuantos años: ese título fue uno de los mejores juegos que se creó para esa venerable máquina.

Las opciones también son las esperadas: modos para dos jugadores a pantalla partida, Arcade y Simulación y un control exhaustivo sobre las repeticiones. No obstante, todavía no hemos conseguido hacernos con una versión jugable en la oficina, así que aún no podemos informaros sobre lo que verdaderamente os importa: su jugabilidad. Para nosotros sigue siendo un completo misterio.

Seguro que su lanzamiento se calculará para robar todo el protagonismo posible al *F1 '99* de Psygnosis. Puede que muchos fans de este género se esperen a que este título esté a la venta para tomar su decisión.

▲ La cantidad de extras y opciones de este juego dejará satisfechos hasta a los más exigentes.

▲ Las repeticiones pretenden ser lo más realistas posible. Como en la tele.



▲ Desde luego, realismo no le falta, ya sea por la cantidad de ajustes que puedes llevar a cabo o por los efectos de las carreras, tal y como se demuestra en estas imágenes.


▲ El detalle de las imágenes en plena carrera es casi comparable al de las repeticiones e intros.


▲ Como era de esperar, puedes elegir entre diversos enfoques de cámara.



► ¿Quién ganará la batalla de juegos oficiales de F1? ¿Será éste?

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN CABALLERO JEDI CON PLAYSTATION POWER

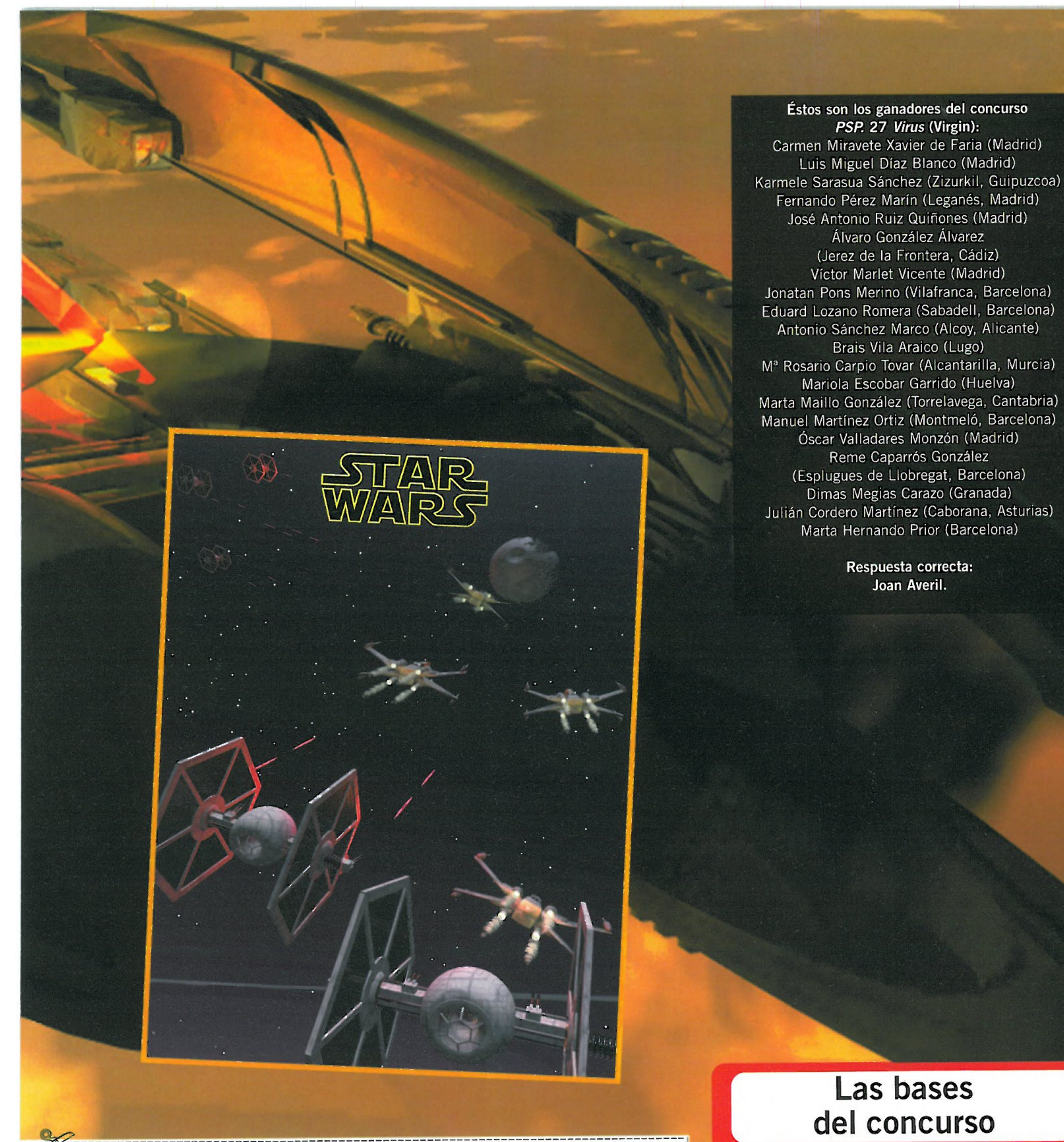
PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 50 CAMISETAS STAR WARS

Ta, ta, ta, taaa, ta. Ta, ta, ta, taaa, ta. Ta, ta, ta, taaa, ta. ¡Qué tiempos! ¡Qué recuerdos! Sí, ya sabemos que eres un fan de Obi-Wan y que te hubiera gustado vivir las aventuras de Qui-Gon Jinn en tus carnes. Pero, lo sentimos no podemos ayudarte. Todavía no somos Jedi, aunque estamos practicando, que conste. Lo que sí podemos hacer es regalarte una magnífica camiseta de Star Wars. Pero ya sabes que no hay nada fácil en esta vida. Tendrás que tomar papel y boli, concursar y ganar una de las 50 camisetas **Star Wars: Episodio I - La amenaza Fantasma** que sortean este mes **Electronic Arts** y **PlayStation Power**. Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día **15 de noviembre**.









Éstos son los ganadores del concurso
***PSP. 27 Virus* (Virgin):**

Carmen Miravete Xavier de Faria (Madrid)
Luis Miguel Díaz Blanco (Madrid)
Karmele Sarasua Sánchez (Zizurkil, Guipuzcoa)
Fernando Pérez Marín (Leganés, Madrid)
José Antonio Ruiz Quiñones (Madrid)
Álvaro González Álvarez
(Jerez de la Frontera, Cádiz)
Víctor Marlet Vicente (Madrid)
Jonatan Pons Merino (Vilafranca, Barcelona)
Eduard Lozano Romera (Sabadell, Barcelona)
Antonio Sánchez Marco (Alcoy, Alicante)
Brais Vila Araico (Lugo)
Mª Rosario Carpio Tovar (Alcantarilla, Murcia)
Mariola Escobar Garrido (Huelva)
Marta Maillo González (Torrelavega, Cantabria)
Manuel Martínez Ortiz (Montmeló, Barcelona)
Óscar Valladares Monzón (Madrid)
Reme Caparrós González
(Esplugues de Llobregat, Barcelona)
Dimas Megias Carazo (Granada)
Julián Cordero Martínez (Caborana, Asturias)
Marta Hernando Prior (Barcelona)

Respuesta correcta:
Joan Averil.

Recorta por aquí

PSP. 30

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama la princesa del planeta Naboo?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Star Wars*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Especial Lara

PlayStation Power te hace algunas revelaciones



La combinación de los mejores elementos de los tres títulos anteriores será una jugada maestra.

«La última revelación estará creada alrededor de una jugabilidad tensa, a base de puzzles, a diferencia de lo que ocurría en TR3»

TOMB RAIDER LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Aunque inspira emociones como el amor, el odio o la más absoluta indiferencia, lo que no se puede hacer es ignorarla. Damas y caballeros, ante ustedes Lara Croft en su última aparición...

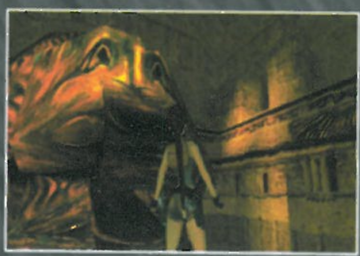
T*omb Raider 4* tiene un nuevo motor que comprende tan sólo el 10 por ciento del que tenía el diseño del original. Parece ser que todo lo que queda de las aventuras de Lara es ella. Esta es una de las revelaciones que habíamos prometido.

Más que limitarse a llamar al juego *Tomb Raider 4*, Core Design (los fabricantes de esta entrega y de las tres anteriores) han elegido el título de *Tomb Raider: La última revelación*. Puedes llamarnos fatalistas, pero eso nos hace pensar que podríamos estar hablando del final de los juegos *Tomb Raider*. En la mejor línea al estilo de *Regreso al futuro*, este «último» juego presenta reminiscencias de títulos pasados como *Tomb Raider* (el primero), ambientado completamente en Egipto.

«Tenemos varias localizaciones como El Cairo, Alejandría, Karnak y las Pirámides de Gizeh», nos explica Susie Hamilton de Core Design. «Las localizaciones son parte fundamental del argumento que se desarrolla de un modo parecido. La jugabilidad se disuelve en videoclips y secuencias de vídeo y viceversa. Se han eliminado las pantallas de carga, con lo que estamos hablando de una aventura continua», comenta Hamilton.

Uniones

Todo eso nos parece maravilloso, pero ¿qué hay de todas esas pirámides y jeroglíficos? Bien, pues parece que mediante la «unión» de las etapas para formar un juego interminable (muy parecido a *Soul*



▲ A pesar de que la acción se desarrolla sólo en Egipto, parece muy variada e impresionante.

Especial Lara

PlayStation Power te hace algunas revelaciones

¿A LA CUARTA VA LA VENCIDA?

Esta es la última vez que veremos a Lara en su encarnación actual (¿qué pasará en PlayStation 2?) y no hay forma de que Core la deje salir aún. Si escuchamos lo que dicen sus seguidores y los tipos de la industria, estamos hablando del *Tomb Raider* definitivo. Tendremos que echarle un vistazo...



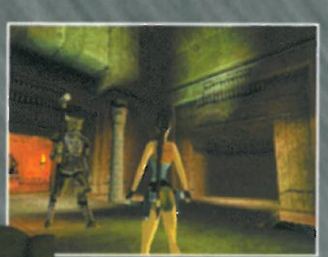
▲ Una nueva generación de enemigos pueden hacer de esta entrega algo muy interesante.



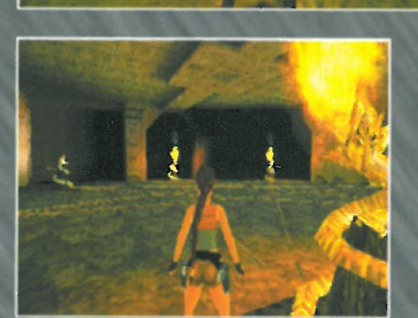
▲ Por fin han quitado todo ese apuntar a la nada que plagaba *TR3*.



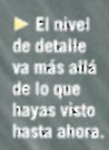
▲ Esta iluminación cambiante y atmosférica sólo puede añadir emoción.

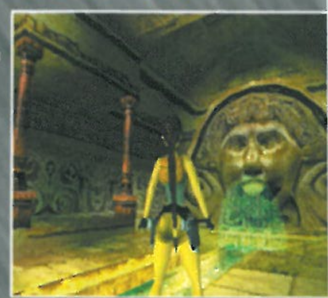


▲ Lara es Lara, pero las vistas de los fondos han mejorado muchísimo.

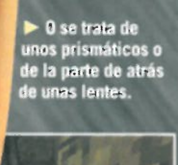


▲ No todo son puzzles diseñados hasta el último milímetro. Explorar es muy divertido.

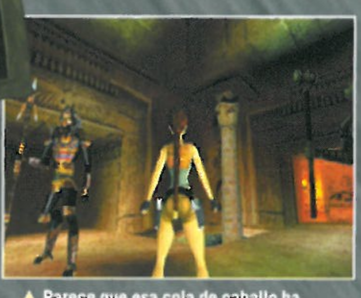




► El nivel de detalle va más allá de lo que hayas visto hasta ahora.

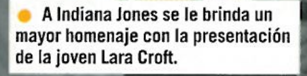


► O se trata de unos prismáticos o de la parte de atrás de unas lentes.



▲ Parece que esa cola de caballo ha crecido mucho desde la última aventura.

▲ Ambientar la aventura en Egipto es una buena jugada, ya que puedes adivinar perfectamente bajo qué piel se esconden los personajes de verdad y las localizaciones.



● A Indiana Jones se le brinda un mayor homenaje con la presentación de la joven Lara Croft.

«Lara parece mucho más humana y tiene 20 nuevos movimientos, con lo que posee unos 40 en total»

Reaver), *La última revelación* estará creada alrededor de una jugabilidad tensa, a base de puzzles, más que tratarse de un vagar infinito por niveles extremadamente difíciles, como ocurría en la tercera entrega de la saga. «Tiene muchos más puzzles», avanza Susie, «puedes combinar los objetos con ayuda para resolver los puzzles y con obtención de información así como con combates, etc. Lara tendrá todo lo que necesita para resolver los puzzles que caigan cerca de ella. De este modo no tendrá que perder mucho tiempo corriendo por el mapa para recolectar los objetos. La dificultad estribará en resolver los puzzles más que en obtener los objetos necesarios para resolverlos. En ese aspecto, es mucho más parecido al título original.»

La mejora visual más obvia son los gráficos. Empezando por la misma Lara, que parece poseer una nueva «piel» con su traje de cuero y que cuenta con 20 nuevos movimientos, para terminar con los fondos que, a pesar no ser muy distintos a los de *TR3*, tienen una mejor iluminación, mucho más detalle y, debido a lo más confinado de las nuevas localizaciones, tienden a ser más suaves y más fluidos en sus movimientos.

Practicar tiro al blanco

«En cuanto al nivel gráfico, estamos hablando del juego más detallado hasta ahora», afirma Hamilton. «Al igual que con las nuevas ambientaciones de mapas, hemos podido introducir mayores niveles de detalle a través de nuevas formas de iluminación y de sistemas de objetos. Los objetos en 3-D se utilizarán abundantemente para poblar ambientaciones que, de otro modo, quedarían escasas. Muchos de los objetos pueden ser blancos, por lo que Lara podrá dispararles, destruirlos



▲ Los de Core prometen más objetos y equipamiento, además de un nuevo sistema de inventario.



▲ Esta cuarta entrega puede hacer que los antiguos seguidores de *TR* vuelvan a ser fieles a la serie.

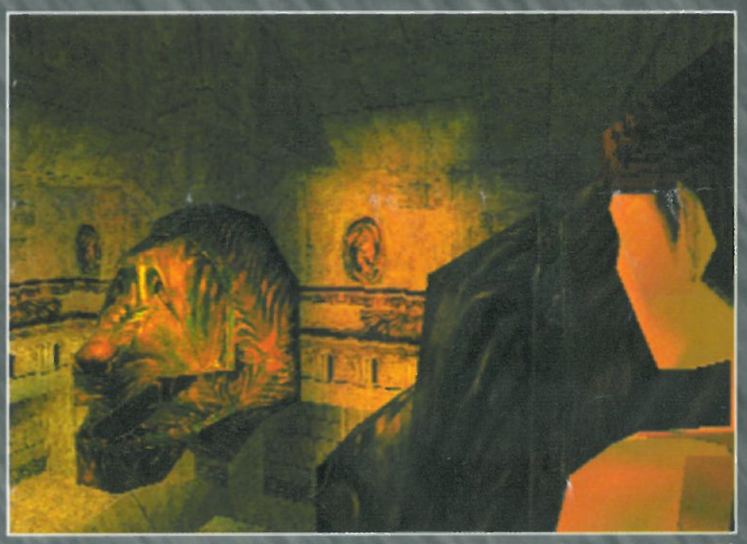
o interactuar con ellos», sentencia. La pantalla de inventario circular, con su pasaporte y su instrumento llorón se ha cambiado por una totalmente nueva y más adecuada. Ahora los objetos pueden recolectarse y combinarse, por ejemplo, recoge una antorcha y toma las baterías para encenderla o halla la escopeta y podrás atarle la antorcha para apuntar en la oscuridad. También podrás encontrar el diario de Lara. Aquí es donde obtendrás información o mapas que va recolectando a lo largo del juego y podrás verlos de modo que puedas actualizar tu información del juego.

Más movimientos

Y luego están esos 20 nuevos movimientos, lo que nos da un total de 40. Con las limitaciones obvias que presenta el cuerpo humano (nos referimos a necesidades físicas), nos preguntamos qué nuevas acciones cabe esperar. Para los principiantes está la inclusión de cuerdas, por las que Lara no dudará ni un segundo en deslizarse. La escalada no es algo nuevo para Lara, pero ahora podrá alcanzar las esquinas para proseguir hacia áreas distintas, lo cual conlleva algunas ventajas. Otras acciones son algo más obvias, como la habilidad para irrumpir intempestivamente por puertas abiertas y subir y bajar por trampillas. Todas ellas, nuevas habilidades que se incluyen en el repertorio de nuestra damisela.



▲ No se puede negar que éste parece mejor que ningún otro de los juegos *TR*.



▲ ¿Hablan en serio los de Core y Eidos cuando dicen que ésta es la última vez que Lara saqueará tumbas? Más que un personaje, lo que han creado es un ídolo. Seguro que la volveremos a ver bajo cualquier otra forma.

Diario adolescente

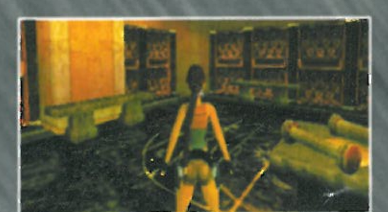
Tomb Raider 2 introducía elementos de subjuego (¿recuerdas los trineos?), algo que aquí continúa con distintos vehículos, hecho que te llevará hacia distintas partes del juego. Puedes esperar que aparezca una escena en un tren, una persecución en *jeep* y, lo mejor de todo, unas pinceladas de carrera en moto con sidecar. Por desgracia, estos elementos permanecen ocultos tras el secretismo que ha adoptado Core. Por cierto, corren rumores de que hay un nivel en el que puedes ser Lara Croft de jovencita. Se lo hemos preguntado a la señorita Hamilton…

«Aún no estamos haciendo muchas declaraciones al respecto. Pero lo que sí puedo decir es que reintroduciremos a Lara para que los jugadores puedan entenderla mejor a ella y a su forma de ser hoy en día», desvela. Hemos conseguido averiguar que la joven Lara, con unos 16 años en su haber, aparece en el primer nivel (una especie de nivel de semientrenamiento), en el que trabajas con un personaje llamado Von Croy, que era su entrenador y gurú… Aquí es donde aprenderás sus nuevas habilidades y movimientos y donde se reclutará a los nuevos fans de Lara con esta *última revelación*.

Debemos decir, incluso en este momento (el juego aparecerá en España a finales de noviembre), que posiblemente se trate del mejor título de la serie *Tomb Raider*. Con los elementos clásicos y localizaciones del primer —y se puede discutir si el mejor— juego y la experiencia y avances que aprendimos en las dos entregas posteriores, nos resulta difícil imaginar un juego de aventuras mejor. Nos resistimos a creer que ésta pueda ser la última entrega de Lara.

¿La última seducción?

«El título parece implicar que podría tratarse del último *Tomb Raider*», manifiesta Susie Hamilton. «Pero ¿quién sabe?» La típica respuesta críptica. Siempre saben cómo dejarte con la miel en la boca. De lo que estamos hablando, a nuestro pesar, es del último juego de Lara para PlayStation 2. Piensa en una casi real Lara moviéndose suavemente con unos 20 millones de polígonos por segundo a su alrededor. Ahora piensa en el hecho de que a Sony aún le quedan tres años de contrato exclusivo con Lara y Core. Por eso nos parece que sería de locos no hacer una versión actualizada para su lanzamiento en Europa para la consola de última generación de Sony. No podemos esperar más. No tenemos paciencia. ¡Queremos saberlo ya! PSP



▲ Sin señales de momias por el momento, pero seguro que aparecerá una.

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo

46 G-POLICE 2



¡Trucos!

Pequeños trucos

52 SPEED FREAKS

LAP 1/5

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 27 ● Puntuación: 89%

G-Police 2

Ser poli es muy duro, pero ser poli en G-Police 2 es más duro todavía. Aunque si quieres convertirte en el defensor de la ley más implacable aquí te lo ponemos fácil...

ARMAS DE JUSTICIA

Misil Rastreador HKr



Láser BW26M 80GW

Las armas de *G-Police 2* se dividen en dos categorías: principales y secundarias. Las principales son tus pistolas y láseres, y las secundarias son las bombas y los misiles. Ya te puedes imaginar que es muy importante saber cuál hay que utilizar en cada ocasión.

1 Misil Rastreador HKr
Esta belleza es un «pack» de seis misiles en uno, cada uno de los cuales va a por cualquier nave con una identificación enemiga reconocible. Además, puede localizar y dirigirse a los puntos débiles de tus enemigos. Utilízala en situaciones comprometidas, cuando en medio del meollo se cuelen vehículos aliados y civiles.

2 Láser BW26M 80GW
El BW, uno de los triunfos del Venom, se diseñó en sus orígenes para la minería planetaria en el espacio profundo. Dispara ráfagas rápidas e intensas y se carga en cuestión de segundos. Esta arma principal resulta ideal para acabar con cazas e incluso se defiende contra enemigos de tierra de tamaño considerable.

3 Cohete Vindicator
El Vindicator es una bestia inteligente. Su software de localización de objetivo almacena las identificaciones de las naves, por lo que puede distinguir a los vehículos civiles y de la G-Police, además de a las naves enemigas. El Vindicator demuestra todo su poder en aquellas situaciones en las que debes acabar con los malos sin dañar a los buenos.

4 Misiles Starburst
Ocho misiles de rastreo automático en busca de códigos enemigos y cada misil puede tener su propio objetivo. Si hay menos de ocho objetivos a su alcance, atacan de dos en dos. El Stardust resulta efectivo en las primeras misiones, pero no tanto como el HKr.

5 Bomba Vanguard Mk2
Al detonar, esta bomba provoca unas vibraciones graves comparables a las de un terremoto, y capaces de sacudir incluso al edificio más bien asentado. Pero lo mejor de todo es cuando el inmueble se viene abajo llevándose por delante a todos los malos que estuvieran en él.

6 Misil Gemini
Dos misiles lanzados en formación en V que doblan las posibilidades de acertar el objetivo. Es menos ágil que otros misiles como el Soulseeker, pero mucho más efectivo: puedes acertar a un enemigo por dos lados a la vez.

Bomba Vanguard Mk2



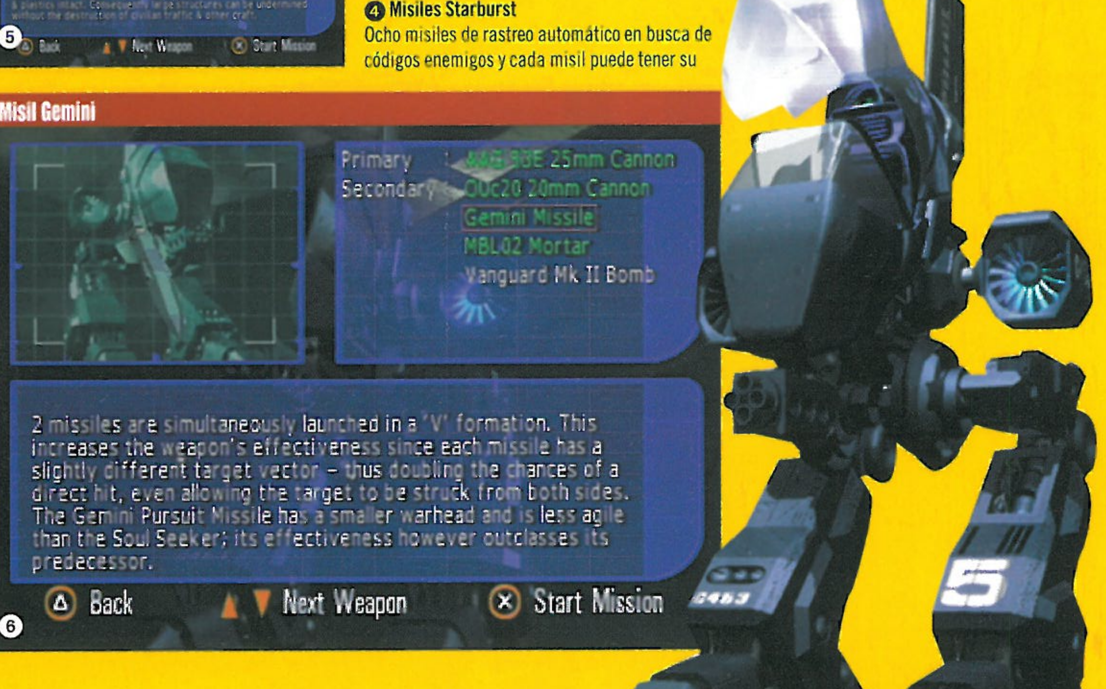
Cohete Vindicator



Misiles Starburst



Misil Gemini



¡TRUCO RÁPIDO!

● *¡Quema rueda!*
Después de completar cada objetivo de misión, pisa a fondo el acelerador y dirígete al siguiente destino. Si estás en el Havoc o en el Venom, activa los propulsores martilleando dos veces y manteniendo pulsado X. De este modo, llegarás al siguiente destino con tiempo de sobra para preparar el ataque enemigo.

● *¡Ponte a tiro!*
Cuando esperas un ataque aéreo y los cazas enemigos vuelan directos a por ti, a veces vale la pena quedarse quieto en aire y aplastarlo con los láseres. Quedarás expuesto a su fuego, así que asegúrate de que la fuerza de tu escudo está por encima de 50.

VEHÍCULOS METÁLICOS

El Havoc


1

El Venom


2

El Rhino

3

Aunque todos los vehículos comparten más o menos los mismos controles básicos, cada uno cuenta con unas características propias, con sus puntos fuertes y débiles.

❶ El Havoc
El Havoc, una reliquia de *G-Police*, es el vehículo más lento de *G-Police 2*, pero si eres novato, va de perlas para tantear los controles básicos. Si crees que es muy lento, echa mano de los propulsores para animar la cosa.

❷ El Venom
El sucesor del Havoc es más rápido, de mejor manejo, y dispone de armas más poderosas. Pero también es más complicado. Es de conducción complicada entre edificios. Ideal si un caza te pisa los talones.

❸ El Rhino
Es el primer vehículo de tierra que encontrarás en *G-Police 2*. Rápido y bien armado. Parecido a esas enormes bestias que parecen elefantes pero con cuerno en lugar de trompa. Ten cuidado: cuando pongas la marcha atrás en el Rhino, seguirás marcha atrás durante unos segundos, por mucho que pises el acelerador. Tira del freno de mano para girar en las curvas cerradas a toda pastilla.

❹ El Raptor
El Raptor es la razón principal por la que debes comprar *G-Police 2*. Es lo más rápido que has visto sobre dos patas, y puede montar un arsenal de miedo. También puede saltar y planear en trayectos cortos. Sin duda, la joya de la corona. (Tienes más información en el apartado *Esto mech gusta*.)

El Raptor


4

BASES AÉREAS

Aterrizando


1

Parte de tus misiones consistirán a menudo en defender bases aéreas. También puedes rearmarte si aterrizas en las pistas de las bases, así que su defensa es primordial. Para aterrizar con el Havoc o el Venom en una base, vuela hacia ella y reduce cuando planees hacia la pista asignada: por norma general, el juego asumirá el control y se encargará de todo. Gracias a sus ingeniosos propulsores y a su capacidad de planeo, el Raptor también puede aterrizar en una base aérea para rearmarse. Acércate a la base, pulsa L1 y mantén pulsado X para planear hacia la base. Después suelta los botones para aterrizar.

Reármate y defiéndete


2

PEQUEÑOS TRUCOS

Apocalypse
Para activar estos trucos, pausa el juego y mantén pulsado L1 mientras introduces el código:
Invencibilidad: Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo
Todas las armas: Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado
Activar niveles: Triángulo, Arriba, X, Abajo
Truco de información depurada: Abajo, Abajo, Triángulo

Bust-A-Move 2
Empieza el juego en el modo Puzzle. Cuando aparezca la pantalla de mapa pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba y Abajo y a continuación presiona L1, L2, R1 y R2 a la vez. Aparecerá un Selector de Personaje. Pulsa Izquierda o Derecha para cambiar a un personaje distinto y a continuación presiona cualquiera de los cuatro botones de acción.
Créditos extra: En el menú de Opciones pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba y Abajo. Aparecerá un crono de 30 segundos en el extremo superior derecho de la pantalla. Destaca a toda prisa la opción de créditos y empieza a martillear el botón X tan rápido como puedas. Cuantas más veces pulses X, más créditos ganarás.
Efectos de fondo: En la pantalla de títulos, cuando aparezca el mensaje «Press Start», pulsa R1, Arriba, L2 y Abajo. Verás aparecer a un personaje verde en la esquina inferior derecha. Ahora empieza el juego Puzzle. Deberías ver las palabras «Another World» (otro mundo) en la parte baja de la pantalla, y de repente accederás a nuevos fondos.

Colin McRae Rally
Puedes conseguir un Ford MK II 160CV alucinante si ganas el tramo especial de Grecia.
Introduce tu nombre como:
BACKFEET: Conseguirás que el copiloto conduzca el coche.
PEASOUPER: Corre todas las carreras a las que aún no tienes acceso entre nieblas.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA MISIÓN

Resumen de la misión

1

1 Resumen de la misión
Presta atención al resumen de la misión. Al final, aparecerán subrayados los objetivos principales. Anótalos, ya que a veces, si fallas en uno, puedes provocar un final prematuro de la misión. Si los completas todos, accederás a misiones *bonus*.

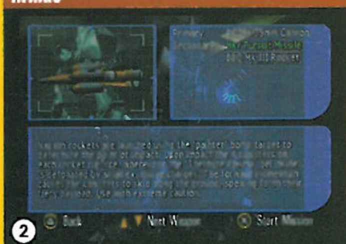
2 Armas
Ya hemos hablado de algunas de las armas más atractivas, pero debes saber con exactitud las que llevas en cada misión y conocer su poder de destrucción. Si utilizas el arma equivocada en un momento poco oportuno, ya puedes despedirte.

3 Mapa
Sabemos que a nadie le gusta leer mapas; que es mucho más divertido lanzarse a la aventura y fiarse del innato sentido de la orientación de cada uno. Pero todos nos hemos perdido alguna vez. Si no paras de dar vueltas en círculo, accede al mapa que tienes en el menú de pausa. Puedes enfocar el tramo que te interese, y además incluye una clave para entenderlo.

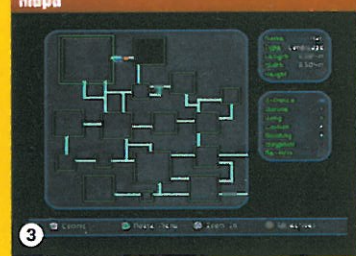
4 Comunicaciones
En el fragor de una batalla es muy fácil perderse algunos de los mensajes del tipo de control. Pulsa Start para activar la pausa y accede al menú, selecciona Comms y verás una lista de todas las comunicaciones recibidas desde el control de misión.

5 Objetivos
Si en pleno apogeo de la acción necesitas recordar qué haces metido en semejante caos, relájate y pide ayuda. Accede al menú de pausa y selecciona objetivos. Ya lo tienes.
Ahora ya puedes volver al lío y patear unos cuantos traseros.

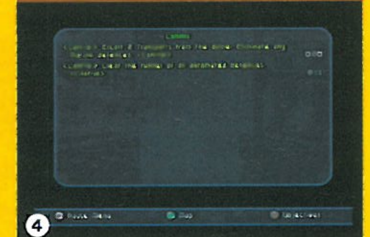
Armas


2

Mapa


3

Comunicaciones


4

Objetivos

5

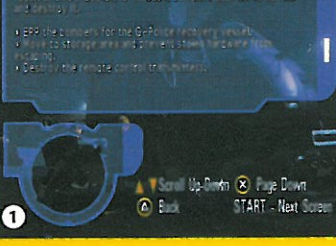
CONTROL REMOTO

1 Resumen de misión
Comprueba tus objetivos antes de salir a patrullar. Debes llegar al túnel. Cuando llegues, retírate un poco por si acaso queda alguno que todavía dispara.

2 La base aérea
Cuando hayas evitado que escape el hardware, aterriza en la base aérea para rearmarte con todo tipo de artilugios explosivos. No lo olvides.

3 Transmisor remoto
Por último, tú decides si quieres descender en picado sobre los transmisores por control remoto para destruirlos de una vez. Utiliza tus propulsores para entrar en el radio del objetivo y, a continuación, emplea tu arma secundaria a plena potencia para eliminar por completo el control remoto. Nos gusta el trabajo bien hecho.

Resumen de misión


1

La base aérea


2

Transmisor remoto

3

ESTO MECH GUSTA

Consejos útiles para conducir tu Raptor:

1 ¡Ladéate!
Se trata de una táctica clásica en los *shoot 'em up* en primera persona que evitará que tu vehículo acabe en el desguace antes de tiempo. Cuando te acerques al objetivo, pulsa R1 o R2 para dar un paso a izquierda o derecha. De ese modo, recibirás menos impactos. No sufras por padecer una tendinitis ante tanto cambio de dirección, ya que las articulaciones metálicas de tu Raptor aguantan lo que le echen.

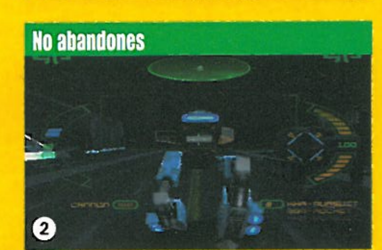
2 No abandones
El Raptor tiene unas piernas que ya quisiera para sí alguna modelo de primera fila, así que utilízalas. Permanece siempre al lado de los aliados a los que se te ha ordenado que protejas. De este modo, siempre estarás en guardia ante cualquier ataque. Sería vergonzoso que alguien a tu cargo resultara aplastado por tu mala cabeza.

3 ¡Salta!
Si no fuera por esta simple premisa, los chicos del grupo Tequila nunca hubieran sido famosos en el panorama musical de hace unos lustros. ¡Y eso no se podría tolerar! Por esta razón, cuando un caza enemigo vuele bajo, salta con tus propulsores y gírate para acabar con él. Lo bueno sería ver la cara de asombro del piloto.

¡Ladéate!

1

No abandones


2

¡Salta!


3

¡TRUCO RÁPIDO!

● *Utiliza tu fuerza*

Si no te pierdes, no uses el mapa. Lo mejor es que eches mano del marcador de Destino de tu radar. Es más rápido.

● *Tramos extra*

Para acceder a los niveles secretos de *G-Police* debes completar todos los objetivos de misión.

DASA KASAMOV

1 Defender la base aérea
Tu primera tarea consiste en defender la base aérea de la primera horda de Corsarios Marine. Utiliza el puntero para saber la dirección por la que vienen los Corsarios y desplázate para interceptarlos antes de que lleguen a la base.

2 Corsarios Marine
Estas naves son tan rápidas y manejables como la tuya, así que actúa con precaución y acaba con ellos todo lo rápido que puedas. Cuando se acerquen, procura derribarlos antes de que empiecen a volar en círculos a tu alrededor.

3 Remolcadores Marine
Llevan el armamento pesado de los Marine. Son bombarderos que tienen como misión hacer añicos tu base. Elimínalos con rapidez con tus armas secundarias. Puedes hacer uso de la Sirena o de los Propulsores. Cuando hayas destruido a los remolcadores y a las cañoneras, acudirá a tu base otra unidad de Corsarios. Al intentar defenderla, te enfrentarás a dos de ellos. No te dejes engañar, ya que pretenden despistarte del ataque principal. Utiliza el misil que quieras, porque no hay aliados ni civiles cerca.

Corsarios Marine


2

Defender la base aérea
1

Remolcadores Marine


3

OPCIÓN SIGILOSA

Cebo para los caza
1

1 Cebo para los caza
En primer lugar, debes cruzar el túnel y volar bajo la red de tuberías hacia la base Syndicate. Vuela bajo hasta llegar a tu destino. Cuando llegues, una flotilla de cazas Syndicate aparecerá para atacarte, pero no intentes enfrentarte por tu cuenta y riesgo. Vuelve al túnel, detrás de las torretas de la G-Police. Los cazas te seguirán y podrás destruirlos desde detrás de las torretas, que también contribuirán con su fuego.

2 Destruye las torretas
Cuando te hayas deshecho de los cazas, vuelve a la base Syndicate para eliminar sus torretas. La mejor forma consiste en colocarte con sigilo encima de ellas, de modo que en tu pantalla aparezcan como cuadrados rojos. A continuación, dispara con el láser hasta que desaparezca el cuadro rojo y la torreta quede para el arrastre.

2 Defiende a los Marine
Han detectado a los bombarderos Marine y empiezan a atacarlos. Debes ir cuanto antes para defenderlos. Buen momento para poner a prueba tus propulsores. Ya sabes, martillea dos veces X y mantén pulsado este botón hasta llegar a tu destino. Deberás demostrar tu pericia en el combate aéreo para derribar a los enemigos antes de perder a todos los bombarderos.

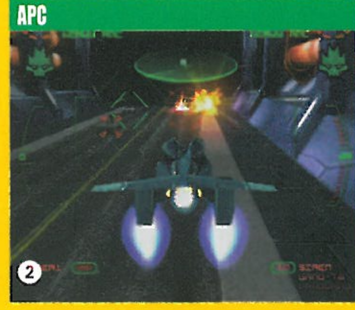
SITUACIÓN DE LOS REHENES

1 Rastreo de camiones
Puede que no sea la misión más apasionante del mundo, pero no bajes la guardia. Cuando hayas localizado a unos cuantos vehículos del convoy, el techo de dos de los camiones se abrirá para dar paso a unos terribles cañones. Recuerda que puede haber rehenes en el convoy, por lo que no puedes destruir ningún camión hasta que los hayas rastreado todos, y sepas de buena tinta que no hay nadie en su interior. Cuando lo tengas claro, destruye el convoy sin más dilación y enfréntate a los cazas Syndicate que te saldrán al paso.

2 APC
Los APC son tanques enemigos, muy peligrosos. Pero no son tan duros como parece (menos mal). Puedes cargártelos con el láser o con el cañón. Pero si el asunto se pone peliagudo y te enfrentas a demasiadas unidades, dispara unas cuantas ráfagas con tus armas secundarias.

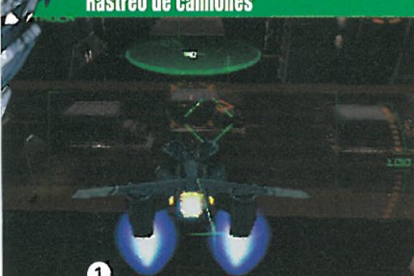
2 Cañoneras Syndicate
Las cañoneras son las armas más grandes del Syndicate, así que ponte a temblar. Estas bestias pueden patearte el trasero a placer. Lo mejor es que desciendas sobre ellas descargando misiles en cada barrida. Recibirás unos cuantos impactos, pero ni la mitad de los que sufrirías si intentaras enfrentarte cara a cara.

APC


2

Destruye las torretas
2

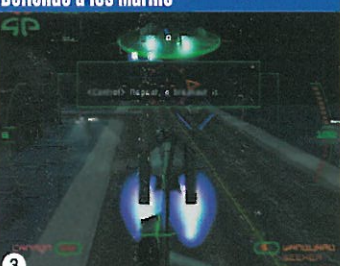
Rastreo de camiones


1

Cañoneras Syndicate


3

Defiende a los Marine


3

PEQUEÑOS TRUCOS

BUTTONBASH: Activa el modo de coche a pedal. Pulsa X y Círculo alternativamente para mover el coche.
HELIUMNICK: Oirás la voz del copiloto con un tono más agudo.
DIRECTORCUT: Observa la repetición en el modo Transición.
KITCAR: Activa el modo Turbo. Pulsa Select cuando la barra esté verde para activarlo.
MOREOOMPH: Dobla la potencia de tu coche.
FORKLIFT: Activa el modo de tracción trasera.
BLANCMANGE: Tu coche se mueve como un flan gelatinoso.
TROLLEY: Activa el modo de tracción a las cuatro ruedas.

Destruction Derby 2

Ve al Stock de coches, en el modo Campeonato, e introduce tu nombre como CREDITZ para conseguir créditos animados.
Introduce tu nombre como Monkey! Si ejecutas cinco giros de 360º y un mono empezará a correr por la pantalla. Si le golpeas, ganarás un montón de puntos extra.

G-Police

Introduce las claves siguientes en la pantalla de códigos. Puedes entrar tan sólo uno por misión. Cuando estás en la misión, mantén pulsado Planeo y Freno de Aire a un tiempo para activar el truco deseado.
WOOWOO: Sirenas del havoc activadas.
BENIHILL: Los coches callejeros son más rápidos.
SUPERCAM: Cámara de caída del enemigo.
PANTALON: Misiones Secretas (Enter en el menú Entrenamiento).
Modo Dios: Mantén pulsados estos botones a la vez en la pantalla de Resumen de Misión: R1, R2, L1, L2, Círculo, Triángulo, Cuadrado e Izquierda.
Munición ilimitada: En la pantalla de armas mantén pulsadas las mismas teclas, pero esta vez conseguirás todas las armas y munición.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

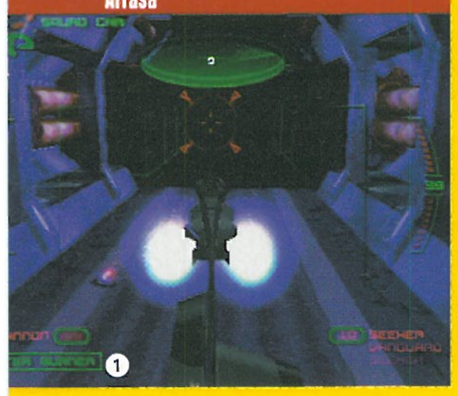
MEDIDAS DESESPERADAS

❶ Arrasa
Dispones de tres minutos y medio para destruir las cuatro conexiones de la Colonia Penal. Apura al máximo y tira de los propulsores a tope.

❷ ¡Destruye esas malditas conexiones!
Ahora debes destruir las conexiones. Lo malo es que están defendidas por torretas de la G-Police que no debes dañar. Pero tranqui, que no es tan difícil: las torretas no pueden provocarte grandes desperfectos, así que lánzate a saco y acaba con las conexiones.

❸ Colony Wars
¡Malditos piratas! Llevas una hora con una persecución sin cuartel y ahora debes volver a toda prisa a la Colonia Penal por culpa de una fuga en la cárcel. ¡Quema tus propulsores si quieres llegar a tiempo! Una vez allí, no tengas piedad y arrasa a los medios de transporte.

Arrasa

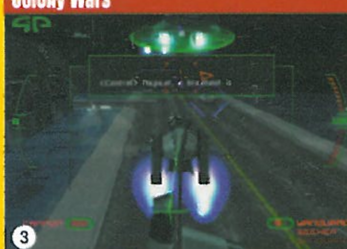


¡Destruye esas malditas conexiones!



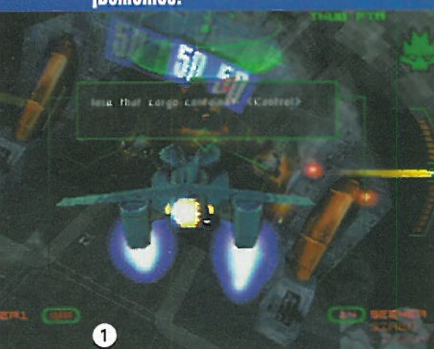


Colony Wars



¡CONGELADOS!

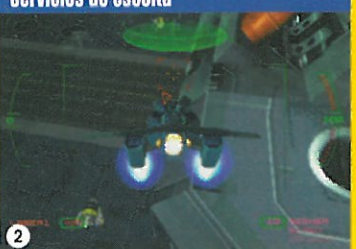
¡Demonios!



El personal técnico de la G-Police está retenido, y ha sido congelado criogénicamente. ¡Es increíble lo que puede conseguir la tecnología del futuro! Debes ir en su ayuda y descongelarlos.

❶ ¡Demonios!
Cuando hayas escaneado los convoys en busca de técnicos, una patrulla de naves Syndicate saldrá del túnel con la cruel intención de hacerte picadillo. ¡Lo tienen claro! Gracias a tu mayor maniobrabilidad y potencia de fuego, podrás eliminarlos a placer.

Servicios de escolta



❷ Servicios de escolta
Pues ahora resulta que los técnicos están retenidos en el Pueblo Laboratorio de Mechs. Emplea los propulsores para llegar cuanto antes. Pero no dispares contra las naves del Syndicate: escóltalas hasta el Procesador de Atmósfera y destruye las torretas de la G-Police antes de que las naves del Syndicate entren en su radio de acción.

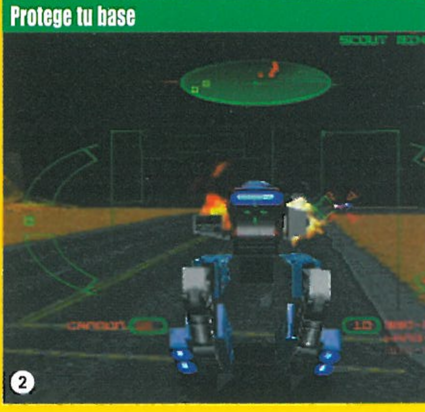
ÚLTIMA OPORTUNIDAD

❶ Reármate en la base aérea
Ya estás en el Raptor. ¿Cómo te lo vas a montar para meterte en la base aérea? Pues saltando. Toma carrerilla, pulsa L1, mantén presionado X y guía a tu colega metálico hasta la base. Fácil.

❷ Protege tu base
Llega la hora de matar. Cazas y motos se aproximan a la base para atacarla. Sal de un salto e intenta atraerlos hacia ti. A veces resulta más fácil saltar y planear para atacar a los cazas o, como mínimo, dar con un montículo elevado desde el que atacar. Las motos son pan comido; mantén la distancia y presiona el botón de tu arma principal. El cañón busca los objetivos de forma automática.

❸ ¡Elimina a los Marines!
Dirígete hacia los corsarios y naves que se aproximan. Sube a alguna estructura elevada o colina para el enfrentamiento. Desde aquí podrás barrerlos con facilidad. Si los mantienes alejados de la base aérea, este nivel no es muy difícil.

Protege tu base



Reármate en la base aérea



¡Elimina a los Marines!



RETAGUARDIA

❶ Enciende las luces
En estos túneles no gozarás de mucho espacio para maniobrar y esquivar el fuego enemigo. Por lo tanto, cuando veas a un enemigo, muévete despacio y dispara a los cuadrados rojos antes de que se conviertan en la cruceta propiamente dicha. De este modo, sus disparos puede que no te alcancen. Cuando se apaguen las luces, quizá tu radar no vaya bien, así que utiliza el mapa para buscar tus objetivos.

❷ ¡Apoyo!
Una de las pocas misiones en las que necesitarás tu piloto de apoyo. Selecciónalo como Wingman en la lista de armas secundarias, asegúrate de tener un objetivo a la vista y pulsa Círculo para ordenarle que ataque. Por último, destruye los Pasos de Energía y sobrevuela las gigantescas cañoneras Marine hasta el complejo de investigación Dasa Kamov. PSP

¡Apoyo!



Enciende las luces



¡DOS JUEGOS MÍTICOS AHORA EN PLATINUM!

LO MEJOR DE CAPCOM AL MEJOR PRECIO



EL TERROR

La aventura más terrorífica jamás creada para PlayStation es ya un clásico indispensable en cualquier colección de videojuegos. Resident Evil 2 es la culminación de una saga que te lleva hasta el corazón de una ciudad plagada de zombis de la mano de dos de los personajes más carismáticos de la historia del videojuego: Leon y Claire. Resuelve puzzles, ábrete paso entre los muertos vivientes y descubre el secreto del nuevo virus G.

Resident Evil 2 es una pesadilla de la que no podrás escapar.





LA LUCHA EN 3D

La saga de luchadores más famosa de todos los tiempos se pasa a las tres dimensiones en un arcade de proporciones épicas: 23 personajes, 7 modos de juego diferentes, increíbles combos y repeticiones espectaculares.

Todo el universo Street Fighter en un arcade 3D imprescindible.

Virgin INTERACTIVE CAPCOM

PlayStation PLATINUM

CAPCOM



Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N. º 28 ● Puntuación: 91%

Speed Freaks

Acelera. Adelanta. Gana carreras. Escribir trucos para juegos de carreras es una tarea complicada. ¿Cuántas maneras conoces de decir «conduce bien»? Pero Speed Freaks es diferente. No te pierdas estos estupendos atajos...

CIRCUITO 1 - SHIPWRECK SHORE NIVEL FÁCIL

Wrecked Ship

PECULIARIDAD: Barco hundido
LOCALIZACIÓN: Última curva antes de la línea de meta

El barco hundido es más complicado que un manual de criogenética en chino cantonés. Los motivos son dos. El primero: encararlo a mucha velocidad es casi imposible. El segundo: nada más subir tienes un enorme mástil en medio de tu camino. Ahí va el truco. Aproxímate a la entrada tirando un poco hacia un lado. Si vas en línea recta deberás reajustar la dirección constantemente para no pegártela. Ábrete un poco y a continuación ve a la izquierda para devolver el coche al camino correcto al acercarte al hueco. Justo cuando estés en línea, endereza y cruzarás el agujero sin percances, por la derecha del mástil.

NOTA: Cuando estés en el aire, gira a la izquierda para encarar bien la línea de meta. Un consejo. Por muy bueno que seas en el manejo de *Speed Freaks*, no siempre conseguirás superar ileso el barco. Si llevas una ventaja considerable respecto al resto de corredores, olvídate del atajo y rodea el barco en lugar de cruzarlo. En el camino encontrarás un *power up* de velocidad y con toda seguridad no perderás el liderazgo. La verdad es que si te la pegas en el atajo, perderás mucho tiempo, hasta el punto de dejar escapar el primer puesto en la carrera. Pero hay más atajos de este tipo, así que continúa leyendo para enterarte del mejor modo de superarlos.



● Tempest no es el corredor más rápido, pero sin duda es el más chulo de todos.

CIRCUITO 2 - THUNDER TRAIL NIVEL FÁCIL

PECULIARIDAD: Los escalones
LOCALIZACIÓN: Primer par de curvas

Lo peor que puedes hacer mientras el vehículo bota en estos escalones es utilizar el turbo. Perderás SIEMPRE el control. Y lo mismo te sucederá si giras a tope mientras estás en el aire. Aunque tan sólo se trata de pequeños saltos, al final acelerarás yendo donde menos te interese. Por lo tanto, en cada pequeño salto, debes girar con suavidad en el aire para caer sin más problemas en el lugar correcto.



PECULIARIDAD: Bifurcación
LOCALIZACIÓN: Al salir del túnel corto en pendiente

En las tres primeras vueltas de este circuito, al salir de este túnel corto en pendiente descendente darás con una ruta a la derecha de un montón de lava. En las vueltas cuatro y cinco dicha ruta está bloqueada, y la carretera se desvía a la izquierda. Como te descuides, de vuelta acabarás nadando entre lava. En caso de que esta desgracia estuviera a punto de ocurrir, intenta girar a tope a la izquierda. Si tienes suerte conseguirás pasar sobre el muro de contención que hay a la izquierda de la lava y volver a la carretera.

PECULIARIDAD: Columna
LOCALIZACIÓN: Justo después de las farolas oscilantes, al salir de las cuevas de lava

¿Ves esa columna? En las tres primeras vueltas tienes que rodearla por la derecha o por la izquierda. Si quieres ganar tiempo, ve por la izquierda. Además, encontrarás iconos de potencia más accesibles. También hay *power ups*, pero en este lado su acceso es más complicado. Si te decides por la ruta de la derecha, verás que es más complicada, pero te costará menos recoger los *power ups*. Por lo tanto, tu elección depende de la posición que ocupes en la carrera y de tu estado de potenciadores.

En las vueltas cuatro y cinco, la columna estará abierta y podrás cruzarla por el centro. También aquí tienes un *power up*. Así pues, en las últimas dos vueltas no te molestes en rodearla; crúzala por el medio y arrasa con el tiempo.



Los escalones



Bifurcación



Columna

¡TRUCO RÁPIDO!

Empujes turbo
Lo mejor es que esperes a recoger una carga turbo completa antes de volar con el turbo. No obstante, el último empuje también puede serte de utilidad.



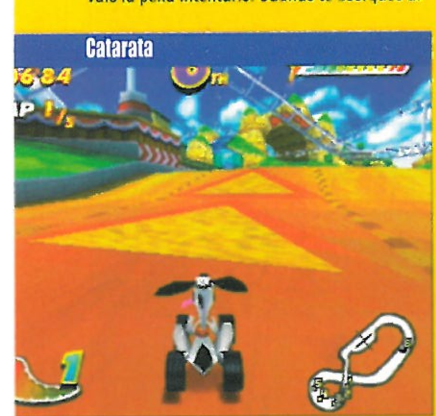
Salidas a tope
Pulsa X entre la luz naranja y la verde y conseguirás la primera de cuatro salidas a toda pastilla.

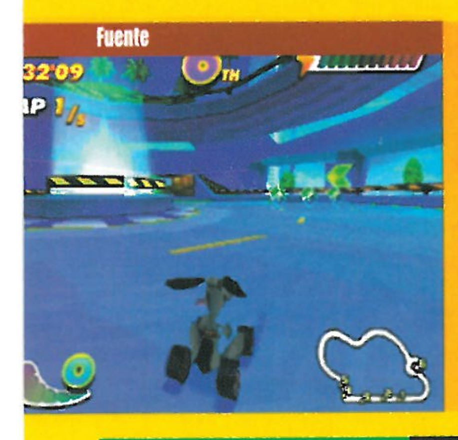




CIRCUITO 3 - MILLENNIUM PARK — NIVEL FÁCIL

PECULIARIDAD: Catarata
LOCALIZACIÓN: En la recta que hay tras la primera curva
Éste es uno de los atajos más difíciles, pero vale la pena intentarlo. Cuando te acerques al lugar del salto (ver imagen), debes encararlo desde la derecha del circuito marcado y mirando hacia la izquierda, tal y como puede apreciarse en la captura. Puedes subir hasta arriba sin utilizar el turbo, pero si pegas un acelerón rápido tampoco pasa nada. Si vas demasiado ladeado te la pegarás contra el muro antes de conseguir la altura deseada. Cuando estés arriba, sigue el circuito y gira a tope a la izquierda para cruzar la cascada, aunque las flechas te indiquen que debes girar a la derecha. Mantén una velocidad alta para esquivar los tramos con agua. No encontrarás *power ups*, pero si lo haces bien podrás distanciarte en la cabeza de carrera. Saldrás justo antes del comienzo del tramo asfaltado.


Catarata



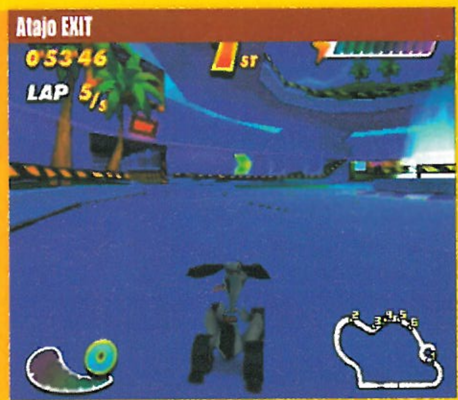
PECULIARIDAD: Carril de boxes
LOCALIZACIÓN: A la derecha del tramo final
Tras la curva final y antes de la última recta, pégate a la derecha y encontrarás todo tipo de ítems en el carril de boxes. Su trazado es más lento, pero en situaciones comprometidas gozarás de más armas que tus rivales.

Carril de boxes

CIRCUITO 4 - NEON CITY — NIVEL FÁCIL

PECULIARIDAD: Fuente
LOCALIZACIÓN: Justo después del primer túnel con curva a la izquierda
Resulta complicadillo rodear la fuente que hay en el centro de este enorme claro circular, pero de la actuación que tengas aquí dependerá el resto de la carrera. Al igual que en la columna de Thunder Trail, si vas por la izquierda el tramo es más recto y podrás recoger el icono turbo que hay más adelante con mayor facilidad. Y si te decides por la derecha, irás más lento pero podrás recoger uno de los tres *power ups* que contiene. La elección, otra vez, depende de tu situación en la carrera.

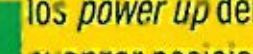
Fuente


Atajo EXIT

PECULIARIDAD: Atajo EXIT
LOCALIZACIÓN: A la izquierda de la catarata anterior
Este atajo es una preciosidad. En la quinta y última vuelta de la carrera, cuando te acerques a la fuente, gira a la izquierda y cruza por la puerta de salida (EXIT) que acaba de abrirse. Dentro hay un túnel que gira a derecha e izquierda. Pasa sobre las dos flechas aceleradoras, aléjate del agua y podrás poner tierra de por medio entre los rivales y tú. En un momento podrás pasar de la cuarta a la primera posición. Es una pasada.

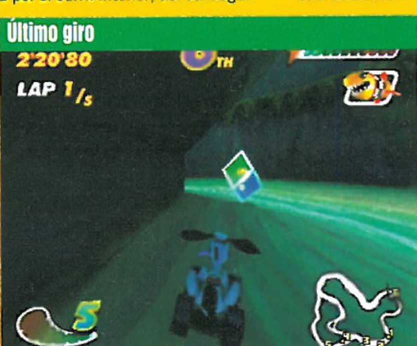
CIRCUITO 1 - MOONLIGHT COVE — NIVEL MEDIO

PECULIARIDAD: Atajo con valla protectora
LOCALIZACIÓN: Al cruzar el árbol hueco y pasar los árboles que hay en el arcén encontrarás una valla azul a la izquierda.
Un caso extraño. Se trata de un atajo entre comillas. Debido a la estrecha abertura de las vallas y a la larga y complicada estructura del túnel. Si no lo haces bien o te dedicas a recoger los *power up* del túnel, no conseguirás avanzar posiciones. En todas las curvas gira por el carril interior; así conseguirás un buen tiempo y podrás recoger el icono turbo. Cuando salgas del túnel, utilízalo y conseguirás una pequeña ventaja.




Atajo con valla protectora

PECULIARIDAD: Último giro
LOCALIZACIÓN: En la última curva
Es un pequeño truco (no hay más atajos en esta carrera), pero en la curva final, pégate al tramo de arena del carril interior, a la izquierda del agua. Es más rápido que la parte principal del circuito y al final esconde un *power up* del que puedes aprovecharte. No es un atajo, pero puede proporcionarte algo de ventaja si la carrera está muy igualada.


Último giro

PEQUEÑOS TRUCOS

Gran Turismo
Película final: Bate los ocho circuitos en el modo Normal para disfrutar de la peli final.

Poy Poy
Tramo secreto: Para conseguir un tramo secreto, gana la copa master sin utilizar continuar. Después deberás luchar contra el rey. Si le ganas, conseguirás el mejor guante que hay en el juego.

Medievil
Menú de trucos: Activa la pausa, mantén pulsado L2 y presiona Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.
Súper menú de trucos: Pausa el juego, mantén pulsado L2 y presiona Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha.

Die Hard Trilogy
Para conseguir todos estos trucos, activa la pausa y mantén pulsado R2.
Die Hard
Modo Dios: Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado
50 granadas y 5 balas: Derecha, Cuadrado, Abajo, Círculo
Modo gordo: Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Abajo
Los villanos flotan cuando les disparas: Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo
Las plantas gritan al dispararles: Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha
Modo esqueleto: Triángulo x10, Derecha x4
15 balas: Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha
Munición ilimitada para escopeta: Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha
Die Hard 2
Editor de mapa: Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado
Modo esqueleto: Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo
Montones de munición: Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo
Modo gordo: Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo
Todo el mundo se parece: Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, X, Cuadrado
Die Hard 3
Tu coche flota: Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Abajo
Movimiento lento: Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo
Modo cámara cielo: Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Izquierda

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

CIRCUITO 2 - SILVER CITY | NIVEL MEDIO

PECULIARIDAD: Flechas de velocidad
LOCALIZACIÓN: Primera recta y primera curva
En este circuito hay flechas de velocidad por doquier, pero las más importantes están en el primer tramo. Si consigues pisarlas todas tendrás una pequeña ventaja de velocidad sobre el resto, que no conseguirá pasar sobre todas.



Flechas de velocidad

PECULIARIDAD: Sistema de túnel y puente
LOCALIZACIÓN: El único túnel de circuito
Se trata de un túnel con dos carriles. En ambos, hay flechas aceleradoras, pero te recomendamos el de la izquierda, ya que a la salida del túnel hay dos rutas alternativas. Si vas por la de la derecha conseguirás un montón de *power ups*, pero el túnel que has de cruzar es sinuoso y cuenta con una curva en horquilla terrible.
Si te pegas al carril de la izquierda en el túnel y después sigues por la ruta de la izquierda (en la imagen), irás más rápido y ganarás tiempo. Hay unos cuatro segundos de diferencia entre las dos rutas, así que si no necesitas con urgencia los *power ups*, ve por la izquierda.



Sistema de túnel y puente

CIRCUITO 3 - DRIFT ARENA | NIVEL MEDIO

PECULIARIDAD: Ruta elevada a la izquierda
LOCALIZACIÓN: Tras la primera curva grande
Después de la primera curva, busca la rampa de césped con la marca de una estrella (foto). Conduce a un tramo elevado a la izquierda de la carretera principal. Es un camino estrecho sobre el que cuesta avanzar, pero como transcurre por el interior de la curva, es más rápido que el trazado principal. Además, está repleto de *power ups* y cuenta también con un turbo al final. Un consejo: si crees que no eres capaz de realizar una conducción perfecta al ciento por ciento en este tramo, mejor será que te quedes en el trazado principal, porque seguro que te caerías.

Ruta elevada a la izquierda

PECULIARIDAD: Ruta elevada a la derecha
LOCALIZACIÓN: Tras la curva a la izquierda con un muro de contención de cemento a la derecha
Encara el salto grande desde la derecha del circuito y hacia la derecha y llegarás a otro tramo elevado. Ve por la izquierda para cruzar el puente que hay al final del tramo elevado y enlazarás con el tramo elevado de la izquierda a mitad de camino. Si no eres un experto, no ganarás tiempo con este atajo, tan sólo *power ups*. No valdrá la pena.



Ruta elevada a la derecha

CIRCUITO 4 - SUN VALLEY DRIVE | NIVEL MEDIO

PECULIARIDAD: Túnel secreto en la cascada
LOCALIZACIÓN: Después de la primera recta y la primera curva en horquilla
Resulta un poco complicado, pero es la obra de un genio. Cuando veas la escena que aparece en este imagen, ve recto hacia la cascada de la derecha (sabrás que es el momento adecuado por el arcoiris). Entrarás en un túnel estrecho. Si lo cruzas con rapidez te habrás ahorrado un buen tramo de la carrera, y la liderarás con ventaja. De hecho, si lo haces bien podrás sacar hasta cinco segundos. Y al final tienes un *power up*. ¿Qué más quieres?

Túnel secreto en la cascada

PECULIARIDAD: Túnel corto en la curva
LOCALIZACIÓN: Sal del túnel secreto de la cascada y a la derecha
No se trata de un atajo, pero merece la pena. Cuando salgas del túnel secreto de la cascada verás una especie de arco de piedra a la derecha del circuito. En realidad es un túnel dentro de una cueva, pero es muy corto (y por eso parece un arco). Dentro hay un icono turbo, por lo que vale la pena desviarse y enlazar luego con la carrera. El tiempo que hayas perdido en recogerlo podrás recuperarlo pisando a fondo el turbo.

PECULIARIDAD: Valla a hurtadillas
LOCALIZACIÓN: En lo alto de la colina que hay justo después del túnel corto de la cueva (derecha)
Éste es una pasada. Cuando tomes la curva a la izquierda antes de la segunda curva en horquilla (ver imagen), cuélate detrás de la valla azul (hay un agujero). Gira a tope a la derecha y cae de la plataforma de hierba. Así te habrás librado de la curva en horquilla y además irás en cabeza. Un movimiento con clase.



Valla a hurtadillas

CIRCUITO 1 - SKATE PARK | NIVEL DIFÍCIL

PECULIARIDAD: Aro encendido
LOCALIZACIÓN: Tras la segunda curva
Antes de empezar, hemos de puntualizar que en este circuito no hay trucos que valgan. No encontrarás túneles secretos, atajos ni nada por el estilo. Tan sólo curvas, mucha velocidad y virajes con escalón. Cuando llegues a esta parte, lo mejor es que vayas directo a por el aro encendido. Tienes iconos turbo antes y después de la rampa, y conseguirás encarar de maravilla uno de los tres *power ups* existentes. Sin embargo, si quieres un icono turbo, avanza por la parte izquierda.

PECULIARIDAD: Medio tubo
LOCALIZACIÓN: Tercera curva tras el aro encendido
Este medio tubo no ofrece nada más que buenas vistas y diversión a tope. Puedes saltar desde un lado, pero no podrás pasar sobre el borde superior y caerás de nuevo. Tampoco puedes ejecutar piruetas. Lo único que puedes hacer es utilizar los laterales en rampa para ayudarte en el manejo.



Aro encendido

Medio tubo



Monica es todo corazón y... flores.

¡TRUCO RÁPIDO!

● **Misil mágico**

Es una gozada aprovecharse de las armas de *Speed Freaks*. Pero deberías saber un par de cosas. Cuesta horrores utilizar los misiles no guiados contra los rivales que tienes delante. Sin embargo, son súper efectivos contra los que vienen por detrás. También puedes dispararlos por detrás para deshacerte de los misiles que te persigan. Por lo que se refiere a los misiles dirigidos, no los dispares cuando un rival tome un atajo. Estos misiles suelen seguir el recorrido normal, por lo que fallarán el objetivo. ¡A disfrutar de la cacería!

CIRCUITO 2 - GRAND RAPIDS NIVEL DIFÍCIL

PECULIARIDAD: La roca
LOCALIZACIÓN: A la izquierda después de las diversas cataratas de la derecha

Cuando salgas del túnel, pégate al lado izquierdo de la carretera y encara la diagonal al cruzar el puente tal y como te mostramos aquí. Después acelera en línea recta y, si lo haces bien, saltarás sobre la valla izquierda del puente y cruzarás el agujero que hay a la izquierda de la roca. Si tienes suerte recogerás los iconos turbo del camino. Un consejo: la maniobra sólo es apta para expertos y, además, te reportará una ventaja nimia. Estás avisado.

PECULIARIDAD: Callejón lateral
LOCALIZACIÓN: Tras el edificio grande de la izquierda, justo antes de la curva en horquilla

¡ES UNA BELLEZA! Cuando te aproximes a esta curva en horquilla, cuélate por el hueco que hay entre las vallas azules. Si lo haces bien, perfecto. Pero lo mejor es que, aunque lo hagas mal, puedes rebotar en un lateral, cruzar tambaleándote y, aun así, tomar ventaja. No ahorrarás mucho tiempo, pero si vas pisándole los talones a algún rival, tras colarte por este atajo te colocarás delante, y tu colega se quedará con la boca abierta.



La roca



Callejón lateral

CIRCUITO 3 - GOLD CITY NIVEL DIFÍCIL

PECULIARIDAD: Carril alternativo
LOCALIZACIÓN: Primera bifurcación de la carretera (ver imagen)

Curvas a mogollón en este circuito. Hay dos puntos clave que ofrecen dos rutas alternativas. Éste es el primero. Si vas por la izquierda, es más recta y rápida, pero no ofrece tantos *power up* y su longitud es mayor. Si vas por la derecha, el circuito es más corto y sinuoso, y ofrece más *power ups* y flechas aceleradoras. Los novatos deben saber que en ambas tardarán unos 22 segundos. Para los expertos, el de la izquierda es más rápido y seguro.

PECULIARIDAD: Ruta alternativa 2
LOCALIZACIÓN: Justo después de la anterior

Cuando salgas del tramo anterior, llegarás a este punto (ver imagen). Si antes has ido por la izquierda, saldrás a la derecha. Si has escogido el de la derecha, saldrás al de la izquierda. Tienes dos opciones. Si vas por el de la derecha (más alto), viajarás por un atajo rápido pero más largo. Si te decides por el de la izquierda, encontrarás más curvas y *power ups*. El de la derecha es más rápido, pero empieza en un precipicio. Nuestro consejo es que reintentes esta carrera una y otra vez y, cuando ya seas un experto, tomes la primera ruta de la izquierda y la de la derecha en la segunda bifurcación.

Carril alternativo

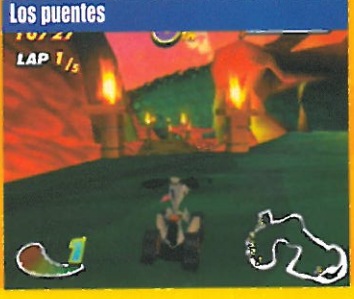


Ruta alternativa 2

CIRCUITO 4 - SUNSET ISLE NIVEL DIFÍCIL



El Arco



Los puentes



Túnel oscuro

PECULIARIDAD: El arco
LOCALIZACIÓN: En la cuarta curva

No es un atajo espectacular, pero al fin y al cabo lo que importa es atajar. Ladéate a la izquierda al acercarte al arco y conseguirás algunos iconos turbo además de arañar unas décimas de segundo muy valiosas. Puede que incluso adelantes a alguien.

PECULIARIDAD: Los puentes
LOCALIZACIÓN: Justo después del arco

Lava por todas partes y dos rutas alternativas. Si vas por la derecha deberás esquivar un montón de pilares de piedra puntiagudos, pero al menos estarás con los pies en el suelo. Si te decides por la ruta de la izquierda, deberás cruzar dos puentes. Es más rápida, pero como falles te la pegarás con las entradas de los túneles y pararás en seco o bien caerás en la lava. Tú decides. Sin embargo, si ya eres un experto, toma siempre la ruta de los puentes. Es más rápida y tras una maniobra precisa a derecha e izquierda, podrás pasar de un puente a otro sin sufrir un rasguño.

PECULIARIDAD: Túnel oscuro
LOCALIZACIÓN: A la derecha de la cuarta estatua que señala, en los túneles

La última estatua señala a la derecha. Al virar por esa derecha, encara el tramo oscuro de la pared. Es un túnel tras el que saldrás a un tramo verde sobre la carretera principal. Déjate caer al final (pasarás sobre un árbol) y aterrizarás justo antes de la línea de meta. Genial! PSP

PEQUEÑOS TRUCOS

Movimiento súper lento: Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha
Dado loco en el coche: Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo
999 turbos: Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, X, X
Vidas ilimitadas: Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Derecha
Juega como un alien: Para cambiar tu coche por una nave espacial, ve al nivel del Central Park de Die Hard 3 y entra la clave siguiente: XJ1GFT!7XMLGG9

Grand Theft Auto: London

Códigos de trucos
Introduce estos códigos en la pantalla de claves:

HAROLDHAND: Abre todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, una tarjeta «Sal libre de la cárcel», blindaje, cuadro del loro, 9.999.990 puntos, 99 vidas, multiplicador x5, sin policía y coordenadas en pantalla.
GETCARTER: Abre todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, tarjeta «Sal libre de la cárcel», blindaje, 99 vidas, multiplicador x5, nivel de buscado al máximo, coordenadas en pantalla.
FREEMANS: Abre todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, tarjeta «Sal libre de la cárcel», blindaje, multiplicador x5.
DONTMESS: Abre todos los niveles, munición ilimitada, tarjeta «Sal libre de la cárcel», blindaje.
SORTED: Abre todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, tarjeta «Sal libre de la cárcel», blindaje.
RAZZLE: Abre todos los niveles.
MAYFAIR: Abre los niveles uno y dos.
PENTHOUSE: Abre los niveles uno, dos y tres.
MCVICAR: 99 vidas.
BIGBEN: 9.999.990 puntos.
SIDEBURN: Multiplicador x5.
OLDBILL: Nivel de buscado al máximo.
GRASS: Sin polis.
SWEENEY: Coordenadas en pantalla.
II WEAPONS: Pulsa la pausa, mantén presionado L1 y pulsa Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado.
Selección de punto de control: Acciona la pausa, mantén pulsado L1 y presiona Cuadrado, Círculo, X. Suelta L1 para saltar a cualquier punto de control del nivel.
Modo debug/estadísticas: Acciona la pausa, mantén pulsado L1 y presiona Abajo, Abajo, Triángulo.
Energía a tope: Acciona la pausa, mantén pulsado L1 y presiona Cuadrado, X, Triángulo, Círculo.
Vidas infinitas: Acciona la pausa, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.
Invencibilidad: Acciona la pausa, mantén pulsado L1 y presiona Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo.
Selector de nivel: Acciona la pausa, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Arriba, X, Abajo.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE











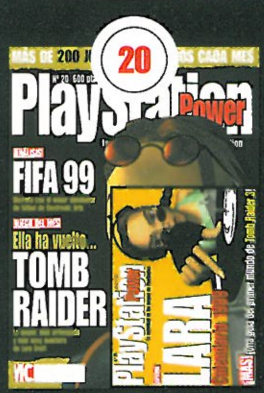








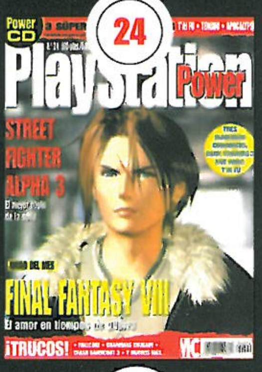






















Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA, LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐
18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

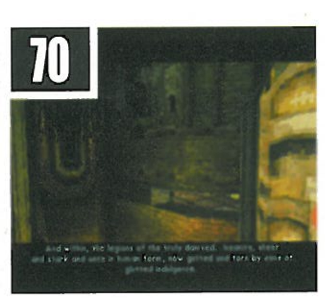
Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation


74


82


80


70


83


78

PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Los verdaderos fans de este deporte estarán encantados con el último título de esta serie.

Serás un agente internacional en este excelente juego de espías. Pero no esperes encontrar a Tom Cruise...

¿Quieres hacer vudú? Introdúcete en la tierra de las sombras y descubre tus poderes ocultos.

Y además...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



F1'99

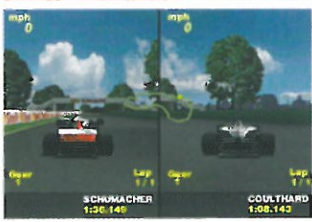
Disponible: **Octubre**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

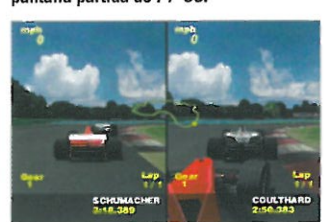
Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Visión doble



▲ Convence a un colega y pégate a su cola en el modo para dos jugadores a pantalla partida de *F1 '99*.

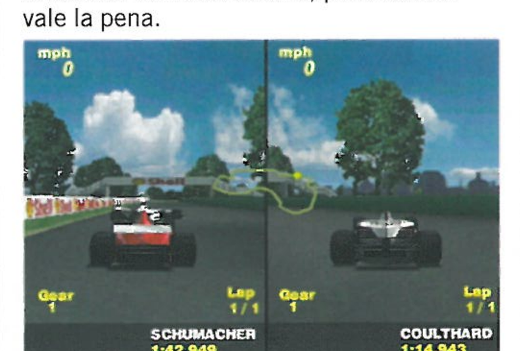


▲ El modo para dos jugadores va un pelín más rápido si utilizas el enfoque desde el interior del vehículo.

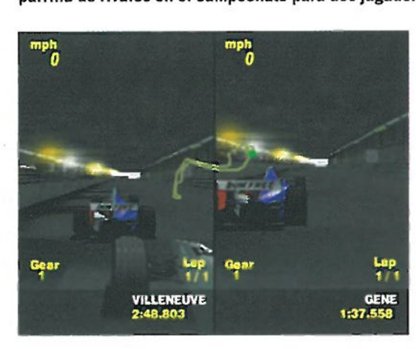


▲ El famosísimo circuito de Mónaco va de perlas para los duelos apurados.

● Tal y como era de esperar, *F1 '99* incluye un modo para dos jugadores a pantalla partida. Hay una pérdida notable tanto de velocidad como de detalle, pero aun así vale la pena.



▲ Es una lástima que Psygnosis no haya podido incluir toda la parrilla de rivales en el campeonato para dos jugadores.

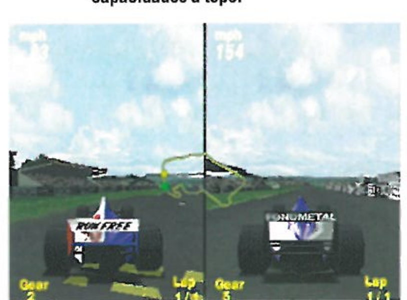


La mayor y más completa licencia de F1 del mundo ya está aquí. ¿Qué más puedes pedir?

Ahora que Sony se ha rascado el bolsillo y se ha tragado a Psygnosis de un solo bocado, parece ser que ya no hay nadie capaz de hacerles sombra en el mercado de los juegos de carreras. Este tándem también puede presumir de contar con el clásico *Gran Turismo* y su próxima secuela entre los trofeos que cuelgan de su exitosa pared.

No es de extrañar, pues, que ante la aparición de su nuevo simulador de F1, todo el mundo espere una calidad fuera de serie.

▼ Se pierde algo de detalle, ya que la PlayStation debe exprimir sus capacidades a tope.



Y no van a decepcionar a nadie. La diversión empieza ya desde la inevitable pantalla de opciones inicial. La opción de carrera individual prescinde del realismo en favor de una acción arcade adrenalítica. El control del bólido es sencillo, los daños sufridos mínimos, y la conducción se limita a una carrera.

La cosa empieza a complicarse el en modo Campeonato. Aquí puedes disfrutar de las carreras de verdad a lo largo de toda una temporada. Gracias a la licencia oficial de la que dispone Sony, no se ha omitido ni un solo detalle.

A la hora de elegir tanto al piloto como al equipo, aparte de poder disfrutar de los nombres de los conductores acompañados por una foto (no te pierdas a Villeneuve haciendo el mono), el babeo será general ante la perfección absoluta en el diseño de los monoplazas.

A continuación puedes ir al garaje de *F1 '99* para ajustar todas las opciones. Por defecto, las carreras son de un número limitado de vueltas, pero si te va el masoquismo puedes decidirte a correr como en los



Como la vida misma

●Resulta de vital importancia aprender las normas de conducción de unos bólidos que superan los 300 quilómetros por hora. No aceleres en la entrada a boxes, no adelantes con bandera amarilla y no acortes en las curvas. Tres reglas de oro para empezar con buen pie.

▲ Si arrancas antes de que te lo indiquen las luces, te ganarás una penalización.

▲ Si atajas en las curvas, volverán a lloverte penalizaciones.

▲ Procura no dártela contra otro si no quieres que vuelvan a fijarse en ti.

▲ La próxima vez que acudas a boxes, pagarás muy cara tu mala conducción.

● Los monoplazas más rápidos del mercado ya están a tu disposición gracias a la nueva entrega de la saga de *F1*. ¿A qué estás esperando?



Mónaco, Melbourne, Montreal...

● No falta ni uno solo de tus circuitos favoritos. Como siempre, el más interesante es Mónaco, sobre todo gracias a sus virajes de locura y al famosísimo túnel.



▲ El circuito de Melbourne es un poco aburrido. ¿Y el sol? ¿Y Nicole Kidman? ¿Y los Bee Gees...?



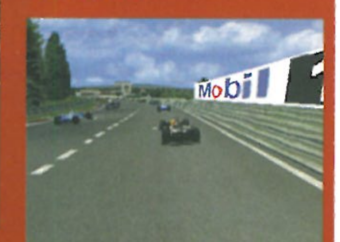
▲ Silverstone: la cuna de los coches de carreras a grandes velocidades. ¡Y un tremendo parecido curvilíneo con la actriz con la que comparte apellido. Sharon...!



▲ Todo el mundo quiere correr en el circuito de Mónaco en la primera partida.



▲ Montreal es una de las carreras más fáciles de *F1 '99*.



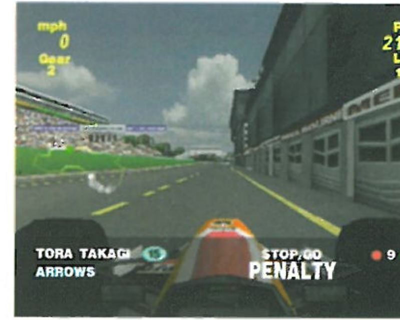
▲ ¿Será éste el Gran Premio de España de F1?

grandes premios de verdad; ya sabes, entre 50 y 60 vueltas. A partir de aquí puedes cambiar el nivel de aguante de tu motor, el agarre de la suspensión, los índices de la caja de cambios, las condiciones climatológicas y así hasta que el entorno sea casi tan real como el de la competición real.

Líder de la clasificación

Si no confías a tope en tus posibilidades, lo mejor es que primero te pegues una buena sesión de práctica. Una vez superada, no te pienses que ya puedes competir con los mejores; aún te quedan las vueltas de clasificación. Puedes saltártelas, pero a menos que te

«Schumacher es tan arriesgado como en la vida real, y Coulthard siempre está presente entre el grupo de cabeza»



▲ Por mucho que ponga penalty, no creas que De La Rosa y Gené se van a poner a chutar a puerta.

conformes con el deprimente paisaje que conforman 25 tubos de escape rugientes en la parrilla de salida por delante de ti, qué duda cabe que lo mejor es conseguir un buen tiempo para empezar con buen pie. A continuación, comienza la carrera de verdad; pisa el acelerador a fondo y comprueba si toda tu preparación ha merecido la pena.

Decir que Psygnosis ha trabajado duro en la Inteligencia Artificial de los pilotos que controla el ordenador es como asegurar que la Gran Muralla China es más grande que la pared del comedor de tu casa; se ve a la legua. Quizá fuera nuestra imaginación, pero mientras lo probamos, Schumacher

era tan rematadamente arriesgado como lo es en la vida real, y Coulthard siempre estaba entre los puestos dominantes de la carrera. Tan sólo faltó que Hill se retirara de la competición amenazando con abandonar por completo si no reparaban de inmediato unas imperceptibles ralladas en uno de los alerones.

Por muy duro que te parezca, la verdad es que los demás monoplazas tienen un comportamiento impecable. En más de una ocasión, algún que otro coche acaba en el exterior de la pista sacando humo por todas partes tras la primera curva, por lo que la sensación de realismo que acompaña en todo momento al gran grupo se ve más reforzada si cabe. Gracias a detalles de esta guisa, uno se da cuenta de la apuradísima complejidad de *F1 '99*. Las banderas también juegan un papel importante en la carrera: si adelantas con bandera amarilla, te penalizarán con diez segundos en boxes.

¡Compórtate!

Del mismo modo, si te dedicas a golpear continuamente al vehículo que llevas delante o a cortar en las curvas por la parte indebida, los jueces de carrera tomarán medidas drásticas. Todo esto podemos asegurarlo por-

▲ Los fans de la F1 reconocerán este túnel. Hasta las luces son clavadas a las reales.

Escuadras

● No falta ni un sólo equipo, y todos cuentan con sus colores y patrocinadores reales. Disfrutarás de fotos alucinantes del conductor que elijas, y de un historial completo.


▲ Eddie Irvine es el playboy oficial del equipo Ferrari.

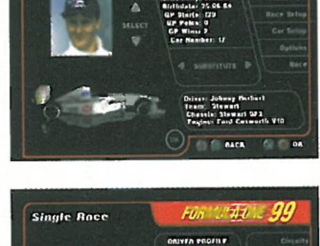

▲ Coulthard es el único que tiene una cabeza con forma de casco.



▲ No sabemos cómo las azafatas pueden besar a este tipo tan feo.



▲ Parece ser que Rubens Barrichello se pirra por los juegos para PlayStation.



● Aquí puedes ver a Schumacher adelantando por el interior al bueno de Damon Hill. Ya te hemos dicho que parece de verdad.

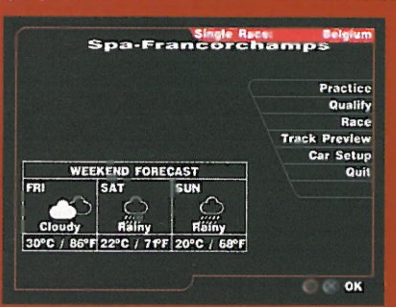
Puesta a punto

●La cantidad de opciones que puedes cambiar es alucinante; casi igual que en la competición real. Si consigues que alguien sacuda tu silla o te eche agua en la cara mientras juegas, la sensación de realismo ya será el no va más.


▲Puedes ajustar casi todo lo que quieras de tu vehículo.


▲ Puedes modificar el clima e incluso la hora del día.


▲ Tienes acceso a un relato pormenorizado del trazado



▲ Una vez te has hecho el lío padre, puedes ver el resultado de tu desaguisado y una previsión de las condiciones climatológicas.



▲ Cuando estás en boxes puedes cambiar algunas cosas sin necesidad de acceder a la pantalla de menú.

Que suba la temperatura

●Para calentar aún más la cosa, Psygnosis ha incluido todo tipo de efectos sorprendentes. No te pierdas los relampagueos del tubo de escape al acelerar, o el temblor de los fondos en las jornadas más calurosas.



▲ Aquí puedes ver la marca que dejan los neumáticos sobre la hierba. Ese tipo debe tener complejo de Atila.



▲ Si aceleras con brusquedad podrás dejar la marca de tus neumáticos grabada en el asfalto. A fin de cuentas, ¿para qué quieres tanto motor si no puedes vacilar un poquito?



▲ Si miras bien, podrás ver el rastro de calor que dejan los coches.


▲De los tubos de escape sale fuego cada vez que aceleras o frenas.



▲No es un efecto especial en sí, pero ese helicóptero es una pasada.



▲ El de delante tiene algún problema. Por el humo se sabe dónde está el fuego.

que lo probamos en nuestras propias carnes; la primera vez que competimos ya nos dimos cuenta que correr por Montmeló no es lo mismo que picarse con el coche de al lado a la salida de un semáforo en pleno atasco urbano justo un viernes por la tarde al salir de trabajar. Menos mal que para compensar tanta atención por el detalle, el juego ofrece unos gráficos que quitan el hipo. Cuando lo veas con tus propios ojos te darás cuenta que *F1 '99* es una auténtica obra de arte de las carreras.

Además, los programadores se lo han montado a las mil maravillas para que todo funcione a la velocidad adecuada. El entorno se desliza a tu alrededor a un ritmo considerable para conseguir así una auténtica sensación de velocidad. Sin embargo, la potencia sin control no sirve de nada, por lo que también han trabajado mucho y duro en el manejo de los vehículos.

Patinazos

En el modo Simulación te darás cuenta de lo pejigueras que son estas máquinas de correr. Como tomes mal una curva o pises con una rueda la hierba, saldrás despedido del circuito dando vueltas como un trompo. Si te pasas con el acelerador, la rueda girará como loca y te saldrás de madre. Jamás hemos pilotado un F1 de verdad, pero creemos que la simulación aquí representada no debe distar mucho de la conducción real de monoplazas.

En este punto, llega el momento de enfrentarse a la incómoda tarea de resumir los fallos de *F1 '99*. A ver... pensemos... bueno pues... la verdad es que *F1 '99* es una representación perfecta de esta modalidad de carreras. Tiene todo lo que uno podría desear, y no se han escatimado esfuerzos en ningún momento. Si hasta los comentarios de los grandes premios son clavaditos a los que se oyen en las retransmisiones televisadas.


▲Gracias a los cambios de cámara, las repeticiones son una auténtica gozada.

¿Fórmula ganadora?

Aunque parezca una paradoja, quizá esta absoluta precisión sea el único fallo de este gran juego. Si no te interesa demasiado la Fórmula 1, piénsatelo mucho antes de comprarte este título. *F1 '99* es una mezcla excelente de realismo increíble y simulación precisa de F1, pero si lo tuyo es la emoción delirante de títulos como *Gran Turismo*, puede que este juego no sea lo que andas buscando. PSP



▲ Aquí empieza todo. Una buena salida siempre afecta al resultado final.



Aquí tienes todo lo necesario para recrear el mundo de la Fórmula 1 en tu propia casa. ¡No te hará falta ni verlo por la tele!

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Buenos comentarios	⊖ Puede que no guste a los no aficionados a la F1
⊕ Gráficos de primera	⊖ Accidentes aburridos
⊕ Montones de opciones	⊖ No puedes personalizar los controles a tu gusto
⊕ Te mantendrá ocupado durante mucho tiempo	⊖ El modo Simulación es demasiado complicado
⊕ Ultrarealista	

Puntuación 93%

TOMB RAIDER™
THE LAST REVELATION

Una aventura faraónica



www.eidos.com



www.core-design.com







www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70



Mission: Impossible

Disponible: **Noviembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Infogrames**

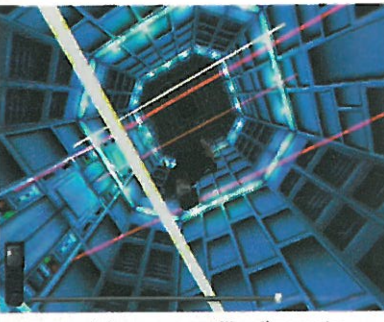
Fabricante: **X-Ample**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

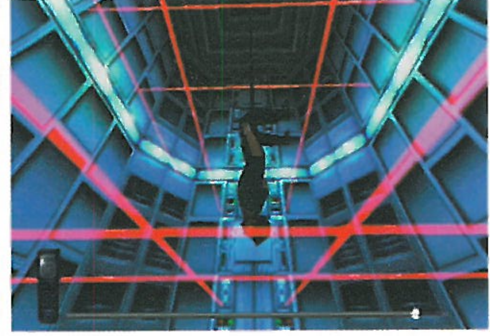
Aventura láser

●Para beneficio de los que saben algo sobre la película *Mission: Impossible*, éste es el fragmento en el que Cruise, agarrado a una cuerda, muestra sus habilidades para esquivar rayos láser. No nos sorprende que se trate de un buen nivel.

▲ Ethan tiene que realizar algunos movimientos elegantes para pasar por esa red de rayos láser mortales.



▲ Los rayos amarillos disparan las alarmas. Evita tocarlos a toda costa.



▲ Puedes mover la cámara en cualquier dirección con el *stick* de la derecha. Muy práctico.



◀ Cuando ha logrado pasar por los rayos láser, Ethan debe llegar a la terminal y poner en práctica algunos de sus conocimientos técnicos.

Este espía travieso mira a la muerte cara a cara y bebe cócteles en compañía de hermosas mujeres...

Estarás pensando que la conversión de otro juego mediocre basado en una película mediocre no puede ser muy buena. Los fundamentos del juego ya estaban. Lo único que los hombres del traje gris necesitaban era «traducir» la versión de N64 a PlayStation y cambiar la forma de la caja en la que se vende. Eso es todo. Por suerte, nos hemos encontrado con una agradable sorpresa: el trabajo se ha hecho con pulcritud.

Secretos y mentiras

Sin embargo, *Mission: Impossible* para PlayStation no es sólo un número dos mejorado. Nada más lejos de la realidad. Una vez superada la parte de la conversión y la licencia, te aguarda una excelente historia sobre la huida de un agente secreto. Exacto. Se basa en la versión cinematográfica que protagonizó Tom Cruise en el año 1996.

Eres Ethan Hunt, un agente de la Mission Impossible Force a quien asignan lo que inicialmente es una misión sencilla, pero que, siguiendo la mejor tradición de este género,

«Hay una excelente historia sobre la huida de un agente secreto por desarrollar. Es un producto muy digno en su género»



Señor, ¡nos está malcriando!

Aunque el atuendo de camarero no es nada del otro mundo, la sección en que hace ese papel en la residencia del embajador es una de nuestras preferidas.

▲ Dos cervezas y seis bombas de humo, por favor.

▲ Cuidado con la mujer de rojo que te sigue los pasos.

▲ Para hacer más fácil la huida, Ethan debe colocar bombas de humo en las rejillas del aire acondicionado por todas partes.

▲ Internarse en la zona del embajador y pasar desapercibido es difícil, pero quédate frente a la pantalla y verás cómo nos plantamos ahí en un periquete.

▲ El lavabo de caballeros tiene más de un uso práctico...

◀ Bien disfrazado, Ethan puede burlar a los guardas.

«La historia lleva a Ethan desde el techo de un Eurostar a una recepción en una embajada, donde deberá salvarse a sí mismo y a la humanidad»

Empezó sin pagar su billete y acabó esquivando el fuego de armas semiautomáticas. ¿Qué más puede hacer un agente secreto?



pronto se convierte en algo mucho más complejo e intrigante. Desarrollada en cinco niveles principales —que se subdividen en unas 20 subtareas—, la acción lleva a Ethan desde el techo de un veloz Eurostar a trabajar de incógnito como camarero en una recepción en una embajada, salvándose a sí mismo (siguiendo los típicos entresijos de este tipo de historias) y a la humanidad.

Presta mucha atención

A medida que se desarrollan los primeros dos niveles, parece que lo que tienes entre manos no es más que un clon del *Metal Gear* de Konami. Pero a medida que avanzas en el juego, la acción se vuelve más variada e interesante, y se aleja del típico «cumple estos tres objetivos y ve al nivel siguiente». En *Mission: Impossible* necesitarás usar la cabeza. Es bonito que, a veces, te pidan que utilices el cerebro más que hacerte seguir una serie de tareas al pie de la letra. Esto quiere decir que tienes que prestar mucha atención a tus objetivos y a las instrucciones. Si tu estilo es tirarte de cabeza a la piscina sin mirar si está llena de agua o no, te harás un poco de pupa. Pero esto tampoco quiere decir que tu papel se limite a seguir la pauta de forma lineal. Tu comunicador (siempre en la parte inferior izquierda de la pantalla) se pondrá verde cuando tengas un mensaje y rojo cuando debas hacer algo importante.



▲ Una secuencia de vídeo de Jim Phelps precede cada misión. Bueno, casi...

«Lo que se necesita es algo de cabeza y un poco de astucia. No está mal que de vez en cuando te hagan usar el cerebro más que limitarte a seguir una serie de tareas»

Esas tareas que «tienes que hacer» han sido muy bien diseñadas. Trabajos que podrían hacerse en cualquier orden, tienen que ajustarse a uno estricto y con lógica. Por ejemplo, la forma en que debes suplantar la identidad del ayudante del embajador durante el excelente nivel de la



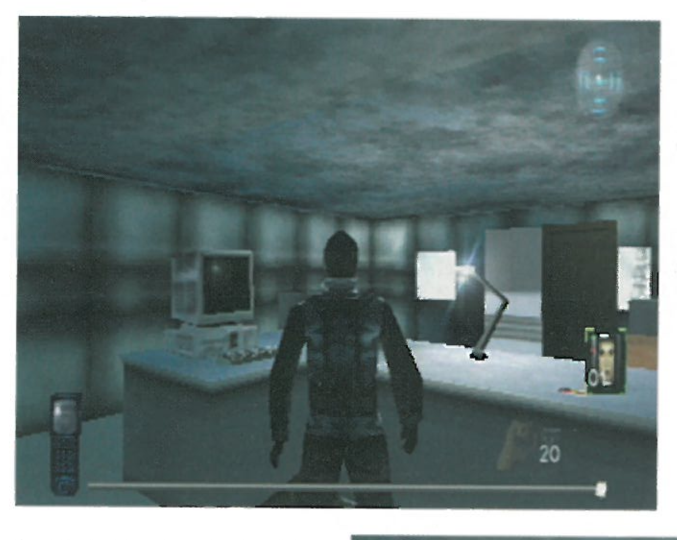
▲ Por suerte, en el momento más difícil, a Ethan no le falla el desodorante.

Cirugía plástica facial

●La máscara es un artilugio crucial que aparece unas cuantas veces durante la partida para ayudar a Ethan a suplantar la identidad de otras personas. Como era de suponer, tan práctico accesorio tiene la mala costumbre de meterse en los sitios más impensados...



▲El único modo de entrar en la base es suplantando la identidad de otro. Y así lo hará.





▲ Las animaciones de las secuencias de la máscara están muy bien logradas. Cuando terminan, el disfraz de Ethan está al completo.

◀ Antes de que otros guardias metan las narices en lo que no les importa, tienes unos cuantos segundos para entrar, elimina al tipo y «róbale la cara».

embajada. Sabes que debes hallar cinco ítems para completar el trabajo y que puedes hacerlo en cualquier orden, pero hacer exactamente lo que debes tiene que estar bien meditado. Tienes que suplantar al ayudante del embajador, pero no te dicen *cómo* debes hacerlo. Resolver este —y muchos otros— problemas en *Mission: Impossible* dependerá del uso que hagas de las pistas, de tu habilidad como explorador y de tu agilidad mental.

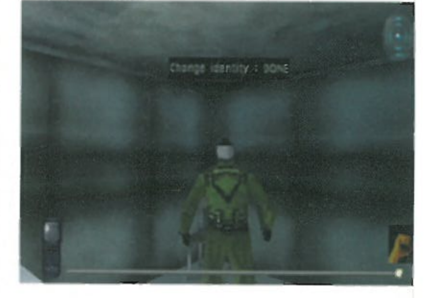
«Los sistemas de objetivos son de fácil manejo y hay muchas armas que puedes usar... incluso Ethan tiene un ángulo de visión de francotirador mientras vas cambiando de papel y tienes que protegerle»

Dicho esto, aún queda mucho por correr, saltar y disparar gracias a los cientos de malos que pueblan los distintos niveles. Los sistemas de objetivos son de fácil manejo y hay muchas armas que puedes usar. Incluso hay un nivel en el que Ethan cuenta con un ángulo de visión de francotirador, mientras vas cambiando de papel y tienes que proteger al héroe en la estación de tren de Waterloo. Se trata de una variación que juegos del estilo *Syphon Filter* (con una estética similar y el mismo tema de lucha antiterrorista) no tienen. No obstante, unas cuantas misiones clandestinas no habrían estado nada mal.

Una copia

Los gráficos son casi siempre excelentes, y algunos de los toques más llamativos son más que un regalo para la vista (sigue mirando en el espejo del aseo de caballeros durante la recepción del embajador y verás qué es lo que queremos decir). Sin embargo, al intentar que cada escena sea brillante hay unas cuantas cosillas que no quedan bien resueltas. Por ejemplo, la última vez que vimos algo como el *spray* de nitrógeno líquido en la redacción (lo hallarás sobre el vagón de tren) nuestra directora todavía no usaba dentadura postiza. También hay otros segmentos un poco torpes. Pero en general, este juego es bueno. Hay muchas secuencias de





▲ Buen trabajo. Nuestro héroe puede pasearse por toda la base y pasar desapercibido.



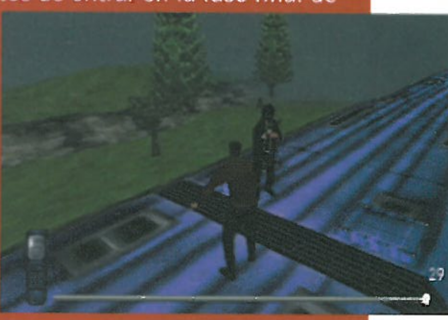
▲ La misión te lleva de un extremo del planeta al otro y vuelta a empezar.



▲Hacer autoestop no es muy seguro, pero a Hunt le saldrá bien en esta ocasión.

Niveles de entrenamiento

●Una vez ha subido al tren en la estación de Waterloo, nuestro héroe cruza los vagones y se sube al techo antes de entrar en la fase final de su aventura. También podrás averiguar quién es el culpable de hacerte pasar tantas dificultades. Es... No, eso sería hacer trampa. Pero no pasará mucho tiempo antes de que lo descubras.



▲ Montones de matones surgen de los distintos vagones para complicarte aún más las cosas en este peligroso viaje. Elimínalos.



▲ Acércate más para apretarle las tuercas al malo.



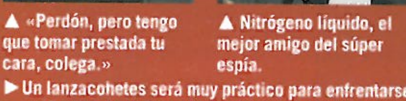
▲ Candace tiene algunos artilugios que te resultarán muy útiles.



▲ «Perdón, pero tengo que tomar prestada tu cara, colega.»



▲ Nitrógeno líquido, el mejor amigo del súper espía.





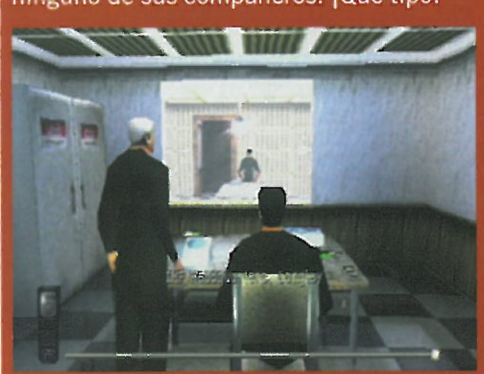
► Un lanzacohetes será muy práctico para enfrentarse a esa flota de helicópteros que intenta eliminarnos.

Mission: Impossible

PlayStation Power ¡Genial!

Doble engaño

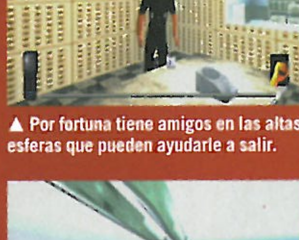
●Alguien acusa al Sr. Hunt de ser un topo y su única opción será demostrar su inocencia escapando del cuartel general de su propia organización. Aunque tiene ocasión de hacerlo, decide no matar a ninguno de sus compañeros. ¡Qué tipo!



▲A Ethan le parecen cortinas ya que no tiene ningún equipo y ese cristal es antibalas.



▲ Por fortuna tiene amigos en las altas esferas que pueden ayudarle a salir.



▲ Los guardas usan rayos láser para impedir el avance de Ethan.

▲ ¿Ves que fácil? Ahora todo lo que tiene que hacer es subir a la cima del edificio sin dejarse atrapar por ninguno de los cientos de guardas.

La batalla de Waterloo

●Tienes que cubrir a Ethan mientras llega a la estación de tren South London, pero no puedes disparar a todo el que se meta la mano en el bolsillo, así que no bajes la guardia.



▲ Ethan es el tipo de la cazadora roja. Cualquiera de los que están en la plataforma podría echársele encima.



▲ Tendrás que intercambiar las dos posiciones de francotirador para mantenerle a salvo.



▲ Hay períodos de calma, pero lo único que consigues es que te pique el dedo que roza el gatillo.



▲ Y luego vienen períodos como éste, en que una banda de asesinos se lanza al ataque.



▲ El juego está salpicado de secuencias cinematográficas, y si llegas a ver ésta en concreto quiere decir que vas por buen camino.

vídeo y pequeñas secuencias animadas dentro del juego, que han sido preparadas para que el juego sea lo más fiel posible a la película. Puede que no se consiga al mismo nivel que en otros títulos, pero la historia consigue tener una progresión sin fisuras. La gran cantidad de diálogo entre Ethan y el resto de los personajes ayuda a mantener el interés de la historia y los buenos efectos de sonido crean un buen ambiente. Lo que habría podido convertirlo en un número uno es un poco más de factor sorpresa. También merece la pena recordar que si ya has completado el juego en N64, esta versión te aburrirá ya que las similitudes entre ambas plataformas se dan en casi todos los *puzzles*.

Hablar por hablar

También adolece de esa enfermedad que padecen algunos juegos: la inclusión de cortes poco oportunos mediante clips de enlace en los que las bromas y los diálogos parecen sacados de programas de televisión para niños. Es evidente que *Mission: Impossible* no es tan bueno como *Metal Gear*, pero ¿qué juego lo es? Sin embargo, es un entretenido ejercicio de servicios secretos que no tiene nada que envidiar a cualquier juego de aventuras para un jugador. No podemos huir de las comparaciones con *Syphon Filter* y *Metal Gear*, pero eso no puede considerarse un defecto: son juegos excelentes.

La misión

Si no has visto la película, todo en este juego será una agradable sorpresa e incluso si ya la has visto, la presencia de algunas de sus secuencias más características en forma de niveles es una gozada. Tu misión entonces consiste en… Tú eliges. Si lo pruebas no te arrepentirás. PSP



▲Si disparas al rehén, todo habrá terminado.

PlayStation Power

Bastante de *Syphon Filter y Metal Gear* e importantes adiciones de primera al género de espionaje en tercera persona. Una experiencia de calidad.

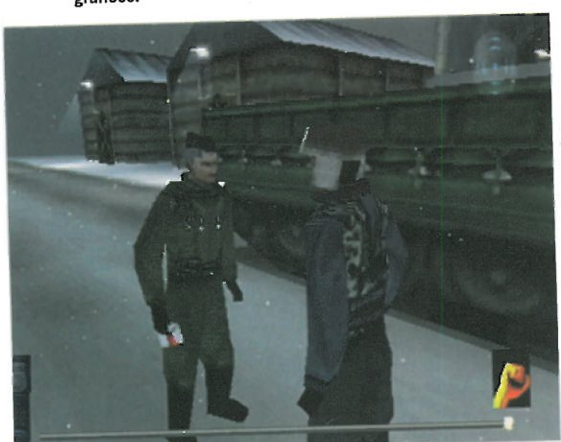
A FAVOR	EN CONTRA
+ Jugabilidad excelente y variada	− Algunos gráficos no tan geniales
+ Gráficos muy buenos	− Algunos videoclips sosos
+ Tienes que usar tu cerebro	

Puntuación 91%

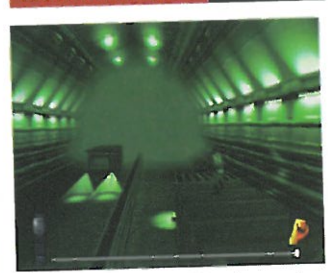
● Es mejor que esa cuerda sea fuerte porque el futuro de la humanidad depende de Ethan.



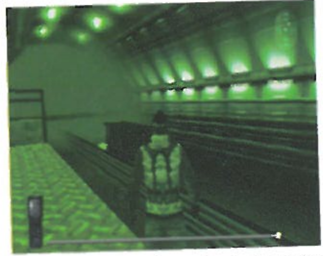
▲ Cosas como la nieve, los efectos de luz y las huellas son muestras del gran esfuerzo realizado en el apartado de gráficos.



Tráfico humano

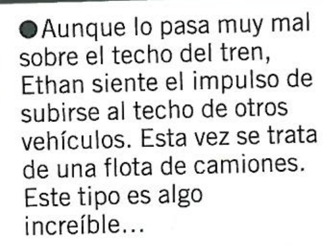


▲ Estamos casi al final de todo, pero la intensidad de la acción no baja.

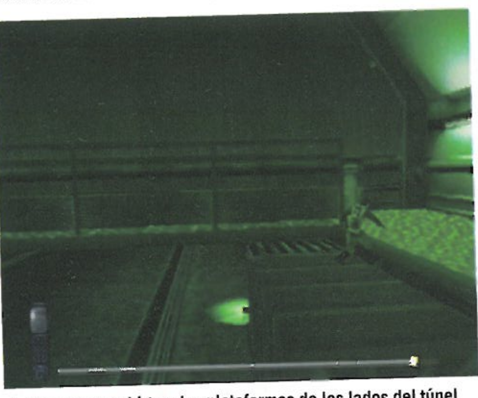


▲ Saltar a la plataforma desde el camión fue fácil. ¿Lo intentamos otra vez?

● Aunque lo pasa muy mal sobre el techo del tren, Ethan siente el impulso de subirse al techo de otros vehículos. Esta vez se trata de una flota de camiones. Este tipo es algo increíble...



▼ El arma más vieja de todas, unos nudillos bien protegidos, es muy práctica.



▲ Tienes que subirte a las plataformas de los lados del túnel antes de que termine la pasarela.



Llevará tu cerebro a otra dimensión

Shadow Man

▌Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

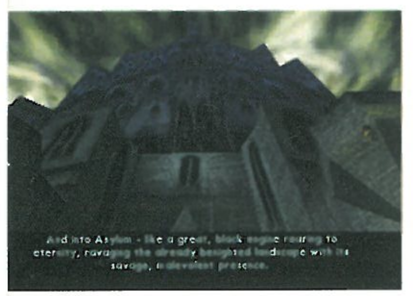
▌Jugador: **1**
Editor: **Acclaim**

▌Fabricante: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**

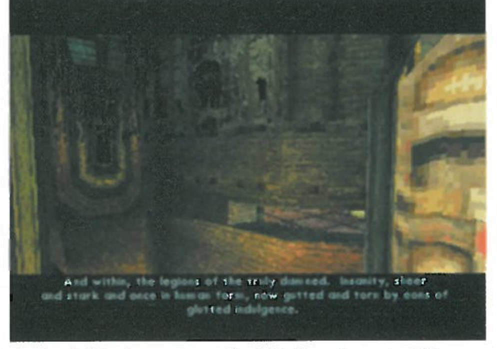
▌Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

En busca de asilo

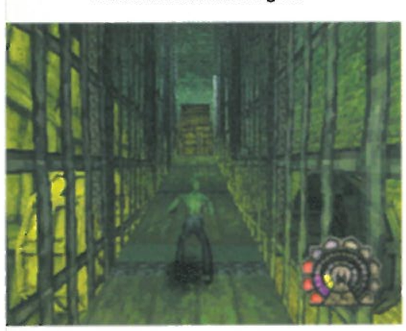
● En el corazón del juego yace el Asilo, la gigantesca casa del siniestro Dark Engine. Contiene almas malditas, pozos de lava e incluso una Catedral del Dolor.



▲Esta imponente estructura es el Asilo, la casa del malévolo Legion.



▲ Para infiltrarte en el corazón del Asilo, primero tendrás que conseguir la llave del portal.



▲ Un breve respiro ante el acoso de los *zombies*. Esos muertos vivientes...



▲ Esos espantosos tipos con garfios en las manos pueden convertir tu vida en un infierno.



◀ Otra horrenda criatura.

Es el guerrero vudú que vive en las tinieblas y que nunca sale de casa sin llevar su osito de peluche...

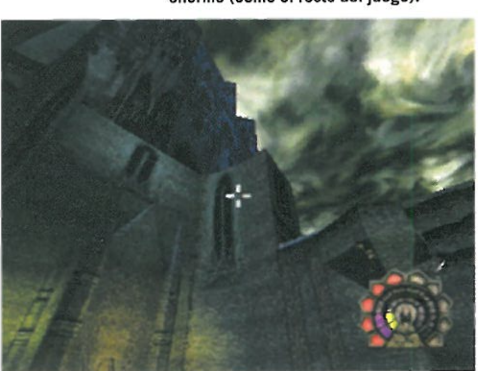
De acuerdo, llevar por ahí un oso de peluche no refuerza precisamente la reputación de ShadowMan, pero tiene una buena razón para hacerlo: es su enlace entre el mundo de los vivos y el Deadside. Es una larga, larga historia y si has leído los cómics de *Shadow Man*, la situación de nuestro héroe te resultará familiar.

No te asustes si no estás al día de las andanzas de Shad. Todo se explicará en su momento. Un ser maléfico llamado Legion intenta causar un Armageddon (guerra del fin del mundo) capturando suficientes espíritus oscuros para alimentar su máquina del fin del mundo: Dark Engine. El trabajo de Shad consiste en absorber esos espíritus oscuros antes de que lo pueda hacer Legion, pero también tiene que vérselas con un montón de asesinos en serie poseídos, un ejército de muertos vivientes y, al final, con el mismísimo Legion.

Unos mínimos

Empiezas siendo Mike LeRoi, el *alter ego* de Shad en el Lifeside.

▼ ¡Caramba! Ese Asilo es realmente enorme (como el resto del juego).



Antes de viajar al Deadside y convertirte en ShadowMan tienes que hacerte con el osito de peluche del que hablábamos antes y con la pistola de Mike. Tu jefe, Nettie, la está buscando y antes de que puedas obtenerla tendrás que atravesar una sección del juego que,

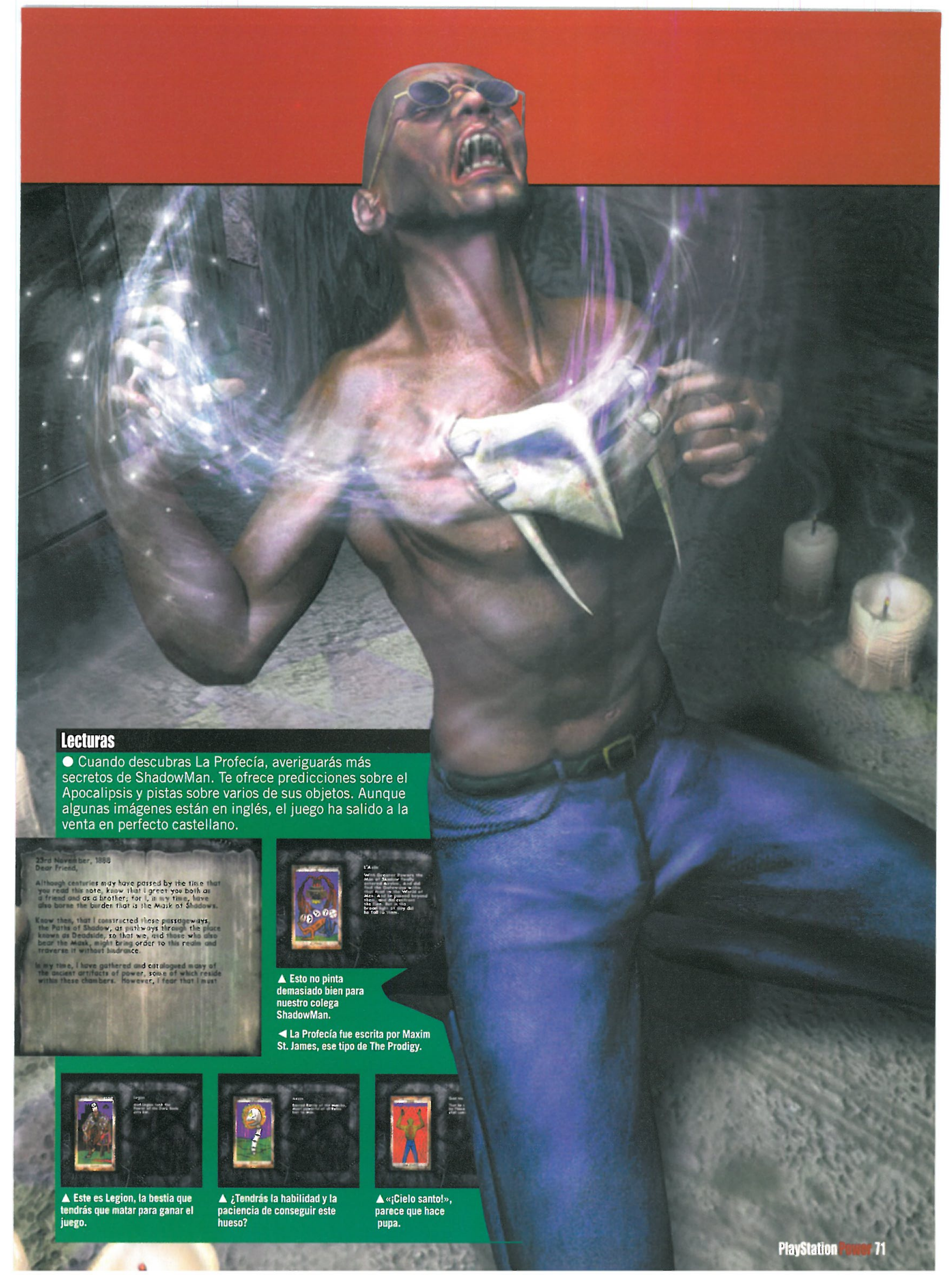
«Al llegar al Deadside, ShadowMan se ve rodeado de zombies mugrientos... Es hora de repartir un poco de justicia vudú»

muy oportunamente, te ofrece la posibilidad de familiarizarte con el sistema de controles del juego. No te llevará mucho tiempo porque es muy fácil de aprender a pesar de la gran cantidad de movimientos que Shad puede llevar a cabo.

El juego empieza de verdad cuando te reúnes con Nettie. Al llegar al Deadside, ShadowMan se ve rodeado de *zombies* mugrientos. Es hora de



▲ ¿Quieres echar otro vistazo a tus enemigos? Pruébalo con el modo Francotirador.



Lecturas

● Cuando descubras La Profecía, averiguarás más secretos de ShadowMan. Te ofrece predicciones sobre el Apocalipsis y pistas sobre varios de sus objetos. Aunque algunas imágenes están en inglés, el juego ha salido a la venta en perfecto castellano.

▲ Esto no pinta demasiado bien para nuestro colega ShadowMan.

◀ La Profecía fue escrita por Maxim St. James, ese tipo de The Prodigy.

▲ Este es Legion, la bestia que tendrás que matar para ganar el juego.

▲ ¿Tendrás la habilidad y la paciencia de conseguir este hueso?

▲ «¡Cielo santo!», parece que hace pupa.

Más vale disparar que lamentar



▲ Croc se reúne con una muerte inoportuna a manos de nuestro héroe en el Lifeside.



▲ ¡Qué pesadez el tipo de los garfios! Otro monstruo que obtiene su merecido de manos de Mike.

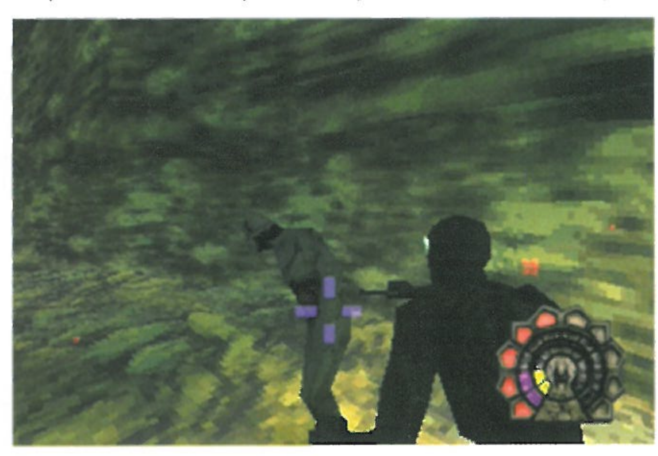


▲ Hasta los enemigos que vuelan pueden ser tus objetivos.



▲ Mike se dispone a matar a un indefenso cachorro.

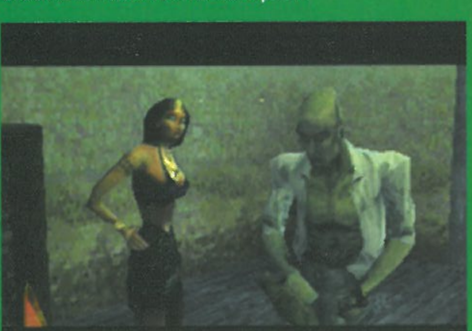
● Una de las mejores características de *Shadow Man* es su excelente sistema de controles, y eso se debe en parte a su modo Strafe. Si mantienes pulsado R1, podrás disparar contra cualquier malo y correr al mismo tiempo.



▲ El modo Strafe te permite incluso disparar a tus enemigos en sus traseros, como puedes ver en la imagen.

Mundos aparte

● Los Senderos de las Tinieblas son caminos místicos que se usan para viajar por el Deadside. Necesitarás unas cuantas almas oscuras para alcanzar las últimas etapas.



▲ Esta señora parece saber por qué se eligió un osito de peluche para ser el enlace de Mike con Darkside. Parece algo interesante...



► Sólo hay uno de los muchos episodios de *ShadowMan* en el que parece que las cosas se desmandan. Es culpa de ese maldito osito.



▲ Con el osito de peluche podrás teletransportarte a cualquier lugar en el que ya hayas estado.



▲ Aquí te encuentras por primera vez con los Senderos de las Tinieblas y aprendes la Profecía.



▲ Shad utiliza sus poderes vudú para abrir la puerta.

blandir la pistola y ofrecer algo de justicia vudú. El sistema de cierre de combate nos recuerda al de los juegos de la serie *Tomb Raider*, pero lo escurridizo del sistema de control y sus gráficos de efectos especiales lo hacen mucho más gratificante. El nivel de diseño también es mucho más seductor. Las ubicaciones son curvilíneas y no tan bruscas como en otros juegos. Además, sus dimensiones son increíbles. Nunca has visto edificios y estancias tan enormes como éstas y, a pesar de la escala de alguno de los niveles, las cosas se suceden con suavidad durante todo el juego.

Puerta al alma

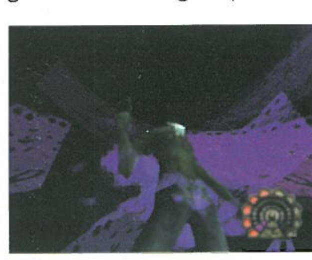
Más que tratarse de un enfoque nivel a nivel, los diseñadores de *Shadow Man* han optado por el método del mapa gigante, con distintas secciones del juego disponibles a través de puertas mágicas. Esto quiere decir que la jugabilidad no es lineal y que, en función de la cantidad de almas oscuras que tengas, serás libre de visitar ciertas zonas según quieras. Hay una gran cantidad de lugares para visitar. Seguro que tienes días y más días de emocionante juego antes de acercarte al final. De hecho, podemos decir incluso que *Shadow Man* es absolutamente enorme. Si te gustan los juegos con los que ejercitar la mente, y que duren semanas, éste es el adecuado. PSP



En *Shadow Man* hay pistolas, perros, lava, muertos vivientes, abismos, agua y asesinos en serie. Es un increíble y variado juego de aventuras que te mantendrá ocupado durante semanas.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Controles de fácil manejo	➖ Tarda un poco en arrancar
➕ Ver cómo explotan los zombies siempre es divertido	➖ Las muertes instantáneas a causa de la lava son un rollo
➕ Bonitos diseños no lineales	➖ La repetición de secciones es frustrante
➕ Intercambio de personajes	➖ Es necesario hacer algún que otro acto de fe
➕ Más grande que ningún otro juego que conozcamos	





▲ Cada alma oscura que cae da más poder a Shad.



▲ Parece que Mike ha engordado un poco con sus nuevos poderes.

Vive LEGO a tope en 0,5 segundos



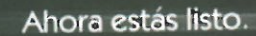
Si quieres convertirte en un campeón LEGO ,

HAZ LO SIGUIENTE:

Carga el juego. Elige un coche... y pruébalo.

Diseña tu propia máquina.

A través de cuatro mundos y en tres formatos.



Reta a tus amigos y gánales.

Prueba 12 circuitos y elimina a los grandes campeones de la historia.

Ahora estás listo.

Mi nombre es Rocket Racer. Y, a propósito,

TE HAS QUEDADO ATRÁS.

Ya soy un punto en el horizonte.





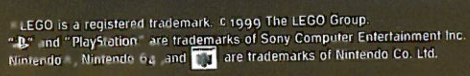
Versión en castellano

Distribuido por:









¡Crash sobre ruedas!



Crash Team Racing

Disponible: **Noviembre**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Maughty Dog**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad Analógico/Vibration/Multi-Tap**

No será por modalidades

● Uno de los puntos fuertes de *CTR* es la cantidad de modos de juego que ofrece. Los hay de todos los tipos y de todos los colores.
A los típicos Time Trial, Grand Prix y Versus, hay que añadir el modo Battle. Se trata de lanzarse todo tipo de ítems en un espacio abierto y sin limitaciones. No es un concepto demasiado original, pero sí ofrece diversión a raudales.
El otro modo, el mejor para un jugador, es el llamado Adventure. En él, deberás recorrer un inmenso mapeado que te conducirá hacia diferentes circuitos en los que deberás realizar ciertas pruebas. Éstas son: ganar la carrera, terminar el circuito en menos tiempo que el marcado y recoger unas letras que encontrasrás en el trayecto. A medida que vayas superando pruebas se te abrirán diferentes circuitos.
Pero lo más divertido de todo es la posibilidad de participar con otros tres colegas gracias a la compatibilidad con un Multi-Tap. Hacérselas pasar canutas a uno, dos o tres amiguetes es una de las experiencias más gatificantes del juego. Además, la pantalla partida es perfecta. ¡Una gozada!

▲ Arcade es la modalidad clásica para empezar a disfrutar.



▲ Dos jugadores en una pantalla partida envidiable.



▲ La pantalla para cuatro jugadores también funciona de manera excelente.

El personaje más carismático del universo Play vuelve a la carga. Pero esta vez viene pasado de revoluciones

La que muchos consideran como la mascota de PlayStation ha vuelto como cada año por estas fechas. Pero si creías que la cosa iba de plataformas y demás divertimentos a los que nos tiene acostumbrados estás muy equivocado. El nuevo *Crash* viene para dejar en evidencia al mismísimo *Mario Kart*.

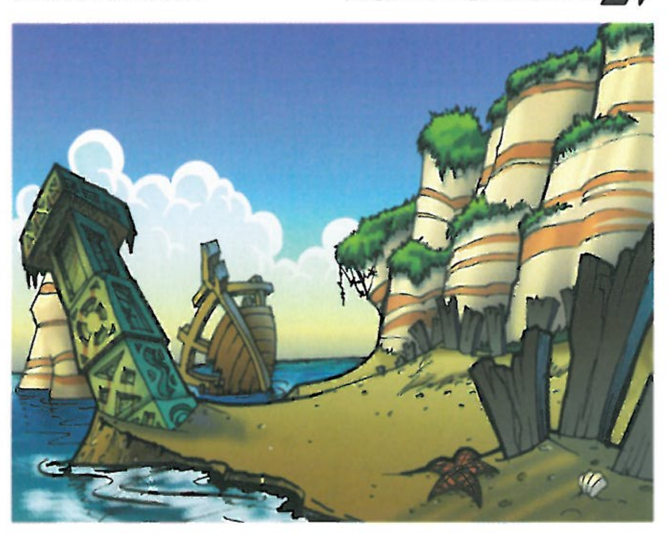
Al pensar en los chicos de Naughty Dog no podemos evitar que se nos venga a la cabeza el nombre de Crash, lo cual es sinónimo de diversión, calidad y superación.

La diversión es, sin duda, una de las claves para entender sus productos. Con un desarrollo directo y montones de retos que superar, los juegos creados por estos jóvenes norteamericanos llevan la emoción y la adicción a cotas insospechadas.

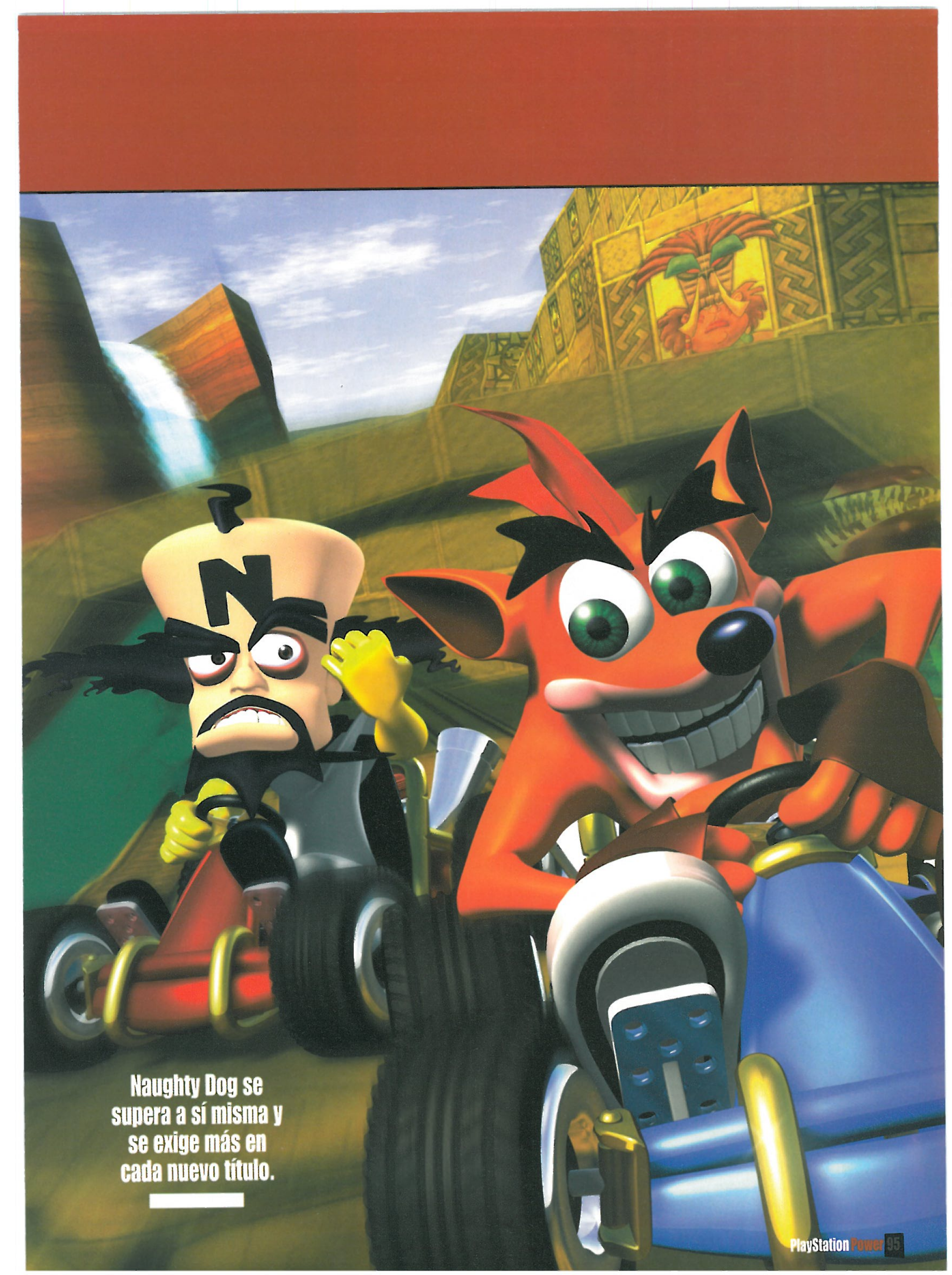
La diversión viene acompañada por una increíble utilización del medio (llámese PlayStation) y con un trabajo exquisito. Sus juegos están repletos de detalles y destilan buen hacer por los cuatro costados.

Por último, cada nueva entrega de *Crash* supera con creces a su antecesora y, mientras otros productos catalogados de geniales ofrecen más de lo mismo en sus series, Naughty Dog se supera a sí misma y se exige más en cada nuevo título.

Aunque muchos juegos han intentado llevar el noble género de los «karts» al mundo PlayStation, pocos han llegado a la calidad que ofreció en su momento *Mario Kart*. Pero es en este punto en el que los chicos de Naughty Dog llegan y cambian por completo la historia, ofreciéndonos el mejor juego de este género para la »



▲ Aquí vemos un curioso dibujo utilizado para la creación del decorado.



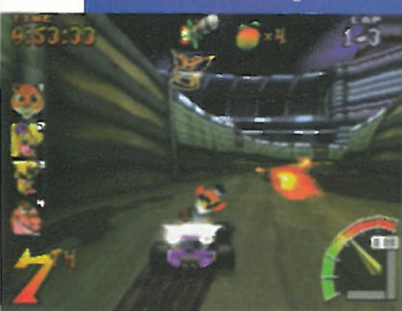
Naughty Dog se supera a sí misma y se exige más en cada nuevo título.

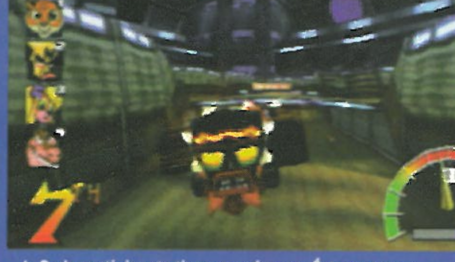
Menudos cachivaches

● Las armas o ítems juegan una función fundamental en *CTR*. Siguiendo con el desarrollo desenfadado de la saga, se han incluido unos utensilios de lo más variopinto y divertido.
Algunos de estos aparatejos están extraídos directamente de anteriores entregas. TNT, nitro, máscaras y manzanas son una referencia obligada en cualquier *Crash*. Pero también existen nuevos, y divertidos, elementos. Los misiles que siguen el rastro, las esferas que molestan al primer clasificado, las bombas rodantes, los propulsores o el divertidísimo e incordiante reloj que deja a todos los participantes —excepto al que lo lanza— en un estado de somnolencia son algunos de ellos. Si quieres ganar no hay nada mejor que hacer un buen uso de estos elementos.


▲ Este curioso protector puede lanzarse contra tus enemigos.




▲ N. Gin lanza un misil de búsqueda.


▲ Cada participante tiene su máscara. Ésta protege y potencia al atacar.

Amigos para siempre

● T*CTR* utiliza la iconografía creada para la saga plataformera. No sólo los elementos (ítems) o los circuitos y decorados parecen sacados de las otras tres entregas. También los personajes han aparecido en alguna que otra aventura.
Podrás escoger entre ocho de estos pequeños héroes entre los que se encuentran: el inefable Crash, su hermana Coco, el malvado Cortex, el tigre con el que te desplazabas a través de la muralla china en la tercera entrega, el oso panda, el biónico N. Gin, el bestial Dingodile o el salvaje Tiny Tiger. Todos ellos se han reunido en este fenomenal juego y han entonado al unísono el *Amigos para siempre*...

▲ N. Oxides es el enemigo a batir.


▲ Crash compartiendo podio con el tigre y con Tiny Tiger.

gris de Sony y uno de los mejores en el universo consolero.

Un viejo concepto con una nueva cara

La idea del juego es de sobras conocida. Pero, por si alguno se acaba de incorporar al apasionante mundo PlayStation, haremos un pequeño resumen. *Crash Team Racing* es la penúltima entrega de una clase de juegos que empezó en la «Edad Media» de las consolas con el lanzamiento de *Mario Kart* para la consola SúperNintendo. Estos juegos no son más que títulos de carreras de karts que, utilizando personajes divertidos y desenfadados, transcurren en circuitos llenos de obstáculos mientras los competidores se atacan mutuamente lanzándose todo tipo de objetos que van encontrando en su trayecto. Imagínate a Álex Crivillé y compañía montados en micromachines y tirándose todo tipo de objetos contundentes y ofensivos entre sí.

Con estos elementos, la diversión parece asegurada. Pero no siempre es así, y en PlayStation, aparte del reciente *Speed Freaks* (también distribuido en nuestro país por Sony), todos los intentos de llevar este género a lo más alto han chocado con el muro del aburrimiento y la falta de jugabilidad. Por suerte *Crash Team Racing* ha puesto las cosas en su sitio y va a convertirse en el número uno.

Más bonito que ninguno

¿Cómo ha conseguido Naughty Dog encaramarse a lo más alto del género? La respuesta no es otra que gracias a la ajustada utilización de todos y cada uno de los elementos que componen este tipo de juegos.

A saber, una velocidad calibrada que permite ver las diferentes trampas que nos dispensan el circuito y nuestros adversarios, pero con la suficiente rapidez para no tener la sensación de que vas en un patinete propulsado por Piolín; una increíble variedad de circuitos llenos de detalles de todo tipo y de situaciones de lo más complicadas; unos personajes divertidos y carismáticos; un montón de ítems, a cuál más divertido, para incordiar a tus oponentes; y, por último, un sinfín de modos de juego que te aseguran horas y horas de diversión y de noches sin dormir.

Todos estos elementos hacen de *CTR* el mejor juego del género para PlayStation.

Jugar a *Crash Team Racing* es toda una experiencia, pero no sólo en lo que a diversión se refiere. *CTR* es una gozada para la vista. Los circuitos, creados para la ocasión, son inmensos y están repletos de detalles de todo tipo. Sus creadores han ambientado los circuitos utilizando detalles y decorados que ya aparecían en las anteriores aventuras de Crash. Castillos, desiertos, zonas nevadas y demás, te recordarán los títulos de entregas anteriores.

Pero lo mejor es que se incluye la friolera de 20 circuitos por los que podrás divertirte sin parar ni un solo segundo.

El sonido y las músicas también acompañan el programa a la perfección. Algunos sonidos son las voces de los participantes lanzando algún que otro improperio. Y si a estos elementos le sumas una diversión increíble, estás ante una de las experiencias más gratificantes para PlayStation. PSP



***Crash Team Racing* es el mejor juego de karts desenfadados que existe para PlayStation. Por fin alguien ha conseguido dotar a un juego de este tipo de todos los ingredientes necesarios para convertirlo en una excelente experiencia. Un título indispensable.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los gráficos: inmensos, coloristas y llenos de detalles ➕ El carisma de los personajes ➕ Las divertidas músicas y los excelentes efectos sonoros ➕ La infinidad de modos de juego con una pantalla partida por cuatro fenomenal ➕ Diversión, diversión, diversión...	➖ Puede que algunos lo encuentren un poco lento

Puntuación 94%

Lego Racers

Disponible: **Octubre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Lego Media**

Fabricante: **Lego Multimedia**
Distribuidor: **Infogrames**

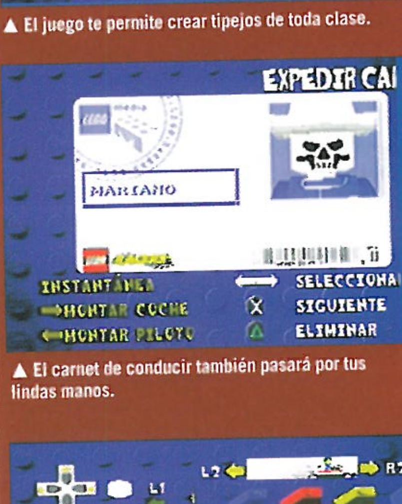
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Vibration/Pad analógico**

Móntatelo como quieras

● No hay duda que lo mejor que ofrece este producto es la posibilidad de crear tus propios modelos. Como si dispusieras de una inmensa caja llena de piezas Lego de todo tipo, el taller del juego se convierte en la opción más entretenida de *Lego Racers.*



▲ El juego te permite crear tipejos de toda clase.



▲ El carnet de conducir también pasará por tus lindas manos.

▲ Este es el taller donde darás rienda suelta a tu imaginación y donde descubrirás tus dotes de diseño.

El mundo de las carreras es la excusa para introducir por primera vez el juego de desmontables más famoso de la historia en PlayStation

Utilizar como reclamo unos personajes (y, sobre todo, un concepto de juego de niños) es una excelente propuesta si el producto va más allá de la simple licencia e intenta aportar algo de calidad y originalidad al mundo de las consolas. Pero ¿qué pasa si el programa se queda en simple explotación de la licencia?

Todo el mundo conoce los desmontables Lego. Casi todos hemos pasado nuestra infancia montando y desmontando ciudades, coches, naves espaciales o castillos medievales, por los que se movían unos personajes de cabeza amarilla, articulables por sus cuatro extremidades. Ahora estos personajes y sus locos cachivaches son los protagonistas de un nuevo juego de carreras o ¿más bien deberíamos llamarle un juego de *karts*?

La propuesta, que en un principio parecía interesante, se queda en simple anécdota para amantes del *revival* infantil. Porque *Lego Racers* promete más de lo que propone.

Hay a tu disposición 12 circuitos para recorrer (que rememoran los cuatro grandes temas de Lego: las aventuras, el espacio, los piratas y los castillos) y tienes la posibilidad de elegir entre 14 personajes, con sus respectivos artilugios. Además, cuentas con la siempre interesante posibilidad de crear tus propios diseños, como si tuvieras a tu alcance todas las piezas de Lego imaginables. *Lego Racers* apunta bastante alto en un principio, pero cuando llega la acción... se pierde.

Las carreras, que deberían ser el punto fuerte del juego, se convierten en un cúmulo de despropósitos con poco aliciente. El control de los coches no es demasiado intuitivo;



◀ Pantalla partida, «diversión» compartida.

los ítems que debes utilizar contra los adversarios son pocos y nada originales; los decorados, aunque cumplen mínimamente, no ofrecen la profundidad ni el colorido de juegos como, por ejemplo, *Crash Team Racing* o *Speed Freaks* y, por si fuera poco, la velocidad brilla por su ausencia, y cuando aparece, simplemente se descontrola.

Es una lástima que el uso de este clásico para niños no ofrezca nada más interesante que montarte tus propios bólidos. Pero para hacer un juego de carreras y velocidad hay que aportar algo más. El público es exigente y la competencia, muy dura. A ver qué sucede con la próxima entrega... PSP



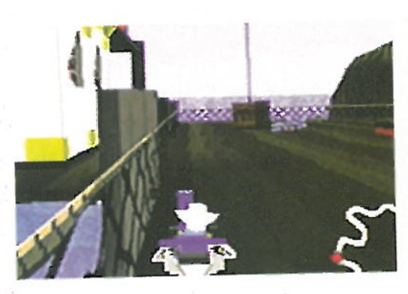
Lego Racers muestra unas buenas formas al principio, con la posibilidad de crear tus propios coches. Pero sus buenas intenciones se van al garete por culpa de unas carreras y una simulación simplona y sin demasiado aliciente.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El carisma de los personajes	− Le falta velocidad
+ Poder crear tus propios coches	− El control chirría demasiado
	− Le falta intensidad a las carreras
	− Todo es demasiado sencillo y simple (incluso los ítems)

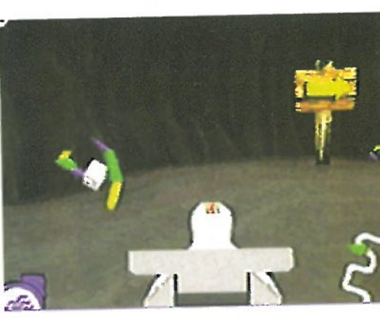
Puntuación 66%



▲ El trío ganador en Lego Grand Prix.



▲ La época medieval es uno de los lugares que visitarás a lomos de tus bólidos.



▲ Algunos corredores se adecúan mejor que otros a determinados circuitos.



▲ La perspectiva subjetiva intenta dotar al juego de algo más de velocidad.

Análisis

La Odisea de Obi-Wan

Star Wars: Episodio 1 La Amenaza Fantasma

Disponible: **Octubre**
Precio: **7.990 pesetas**

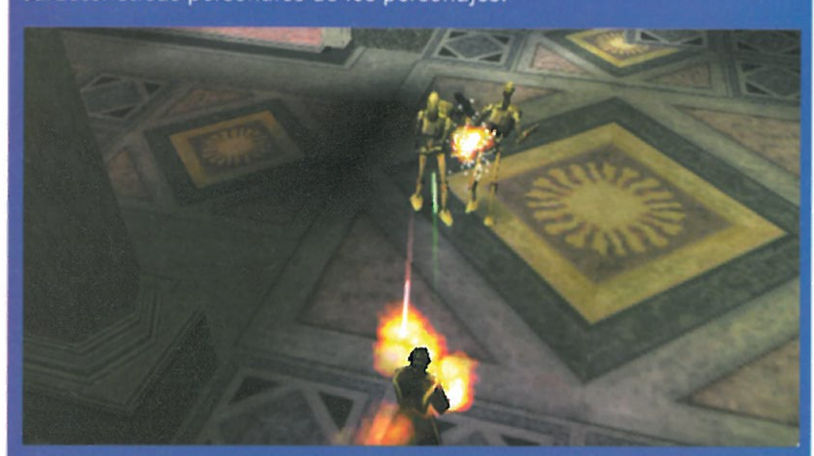
Jugador: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **LucasArts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration/**

Virtualmente reales

●Uno de los mejores aciertos del juego es la posibilidad de utilizar a algunos personajes en la acción. Hay algunos que no pasarán por tus manos, pero sí ante tus ojos. Jar Jar y Anakin nos acompañarán a lo largo de la aventura. Las réplicas son bastante buenas y muestran las características personales de los personajes.



▲ La princesa Amidala es una chica de armas tomar.



▲ Qui-Gon Jinn muestra las características físicas de Liam Neeson.



▲ El capitán Panaka es un experto en el uso de armas contundentes.



▲ Tatoonie también aparece en el juego.



◀ La aventura empieza aquí, en el hangar de la Federación.

Por fin llega la apasionante aventura de Obi-Wan a PlayStation. Una aventura que te llevará más allá de las estrellas para restablecer el orden del universo...

George Lucas nos brinda la oportunidad de revivir las aventuras de los personajes creados por su portentosa y original imaginación. Ya que nos quedamos sin la versión *Star Wars: Episodio I Racer* para PlayStation (sólo está disponible para PC y N64), por lo menos podremos disfrutar de una aventura que recorre todas las situaciones creadas para la película.

La saga *Star Wars* no ha tenido excesiva suerte en su paso por la gris de Sony. Los dos títulos creados anteriormente para esta plataforma se quedaron en vanos intentos por mantener viva la memoria de una iconografía que empezó el año 1977 con el lanzamiento de la primera parte de la saga, que a la postre se convertiría en la cuarta, llamada *La guerra de las galaxias*.

El *shoot 'em up* al estilo *Doom* que proponía Lucas Arts en *Dark Forces* no era más que un intento cutre de explotar el filón a base de disparos, acción descontrolada y gráficos de lo más detestables. La siguiente secuela fue algo mejor. Bajo el género del *beat 'em up* pudimos disfrutar del carisma de los principales personajes de la saga mientras se repartían golpes entre ellos. *Star Wars Master of Teräs Käsi* no fue un juego de lucha de lo mejor que se ha visto por estos lares, pero su notable aspecto gráfico tridimensional, sus memorables melodías —sacadas de la partitura de John Williams—, y el carisma de sus personajes fueron alicientes más que suficientes para agradar mínimamente a los fans de la saga y de la gris de Sony.

Con la aparición del primer capítulo de la serie era de esperar la llegada de un título que nos mostrase las aventuras de estos personajes ya clásicos. Las controvertidas informaciones sobre la aparición, o no, de una entrega para PlayStation se vieron reforzadas al desestimarse la versión de *Star Wars: Episodio I Racer*. Por suerte para los fans de *La guerra de las galaxias*, LucasArts, en colaboración con Electronic Arts, se ha liado la manta a la cabeza y nos ofrece *Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma*.

La opción escogida ha sido la del género de acción por encima de carreras, peleas o disparos subjetivos. Porque ¿qué es *Star Wars* sino una gran aventura repleta de acción?

La paz, una quimera constante

La paz en la galaxia se ve amenazada por la inminente invasión de las tropas de la Federación. El primer objetivo de esta malvada agrupación es el pacífico planeta Naboo. Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi son los encargados de poner en alerta a la princesa Amidala, la joven regente de Naboo. Nuestros héroes se verán envueltos en una aventura llena de peligros, en la que la única manera de conseguir la paz será, paradójicamente, a través de las armas.

Esta es la historia que explica la película de George Lucas y tam-

bién sirve como argumento para el juego de PlayStation.

Aunque se han incluido algunas conversaciones (en castellano) con ciertos personajes, que servirán para orientarte hacia tus objetivos, y se ha complementado la acción con algún que otro puzzle (bastante sencillo), el juego no es más que un *shoot 'em up* en *scroll*. La única variante que encontramos es la perspectiva isométrica (cenital pero con un punto de inclinación) en tres dimensiones que le confiere un aire nuevo. También se ha aderezado la acción con alguna que otra plataforma en este batiburrillo que es, ni más ni menos, un juego de matar y avanzar.

La acción, entretenida en un principio, acaba siendo algo repetitiva y, si no fuera por el cambio de personajes, provocaría más de un bostezo.

Otro de los factores que ayudan a que el juego no decaiga es la creación de los escenarios. Hay un total de 13 fases diferentes, extraídas todas ellas de la película. El hangar de las naves de la Federación será el principio de la misma, que te llevará a través de Naboo, la ciudad submarina de Otoh Gunga, el jardín del palacio, el desierto Tatoonie y demás espacios que aparecen en el film. No podemos decir que el trabajo hecho en el desarrollo de estos espacios sea una maravilla, pero como mínimo ofrece una correcta realización y nos permite recordar la famosa saga.

También aparecen en el juego los personajes más importantes: la princesa Amidala, Obi-Wan, Qui-Gon, el insufrible Jar Jar o el capitán Panaka, algunos de los cuales podrás controlar en determinados momentos.

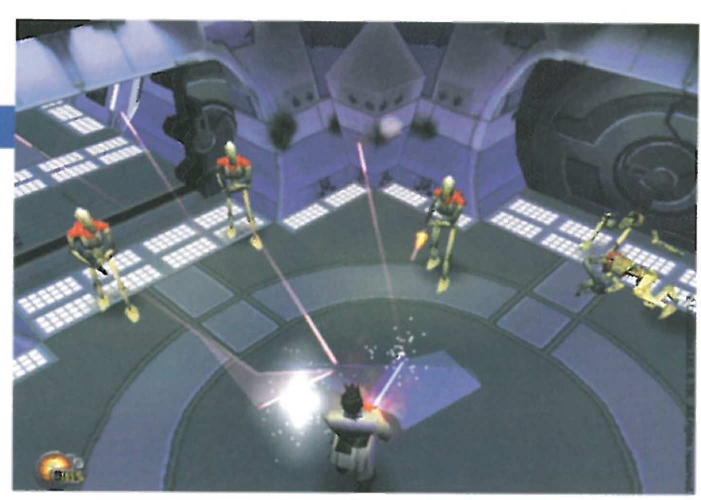
Para eliminar a Darth Maul y compañía dispondrás de un verdadero arsenal armamentístico, que va desde la fenomenal espada de luz (de lo mejorcito del juego al repeler los disparos enemigos), pasando por el detonador térmico, hasta el cañón de repetición. En total unos 15 ítems o armas, que estarán a tu entera disposición a lo largo de esta aventura.

Con todos estos elementos es innegable que estamos ante un juego completo. Pero completo no quiere decir alucinante. La acción del juego puede acabar siendo repetitiva; los gráficos, aunque correctos, deberían ser más espectaculares y sobrecogedores y simplemente se quedan en un boceto de lo que podría haber sido. Si hay alguna carcaterística que sobresalga en este juego es el apartado sonoro. La música de John Williams, que acompaña la acción constantemente, es realmente extraordinaria. Las voces son excelentes y los efectos de sonido, una gozada.

Los fans de la serie estarán contentos de poder revivir las aventuras de sus héroes en su propia casa. Pero para los que no sean unos fanáticos del tema, deciros que se trata de un juego entretenido pero que no deslumbra. Una buena opción, aunque sin demasiadas sorpresas. PSP

Menuda espada

●Uno de los mayores aciertos que encontrarás en este juego es el uso de la famosa espada de luz. Aparte de ser un utensilio de lo más práctico para trocear carne, también es maravillosa para eliminar enemigos. Si te disparan de lejos no hay nada mejor que devolver estos disparos a base de espadazos. Es muy divertida de usar y muy práctica.



▶ Te lo pasarás en grande al repeler los disparos de tus enemigos con la espada láser.



◀ Jar Jar sigue el rastro de los verdaderos protagonistas de la aventura.

▼ Mira cómo acaban los enemigos al recibir su propio disparo.



PlayStation Power

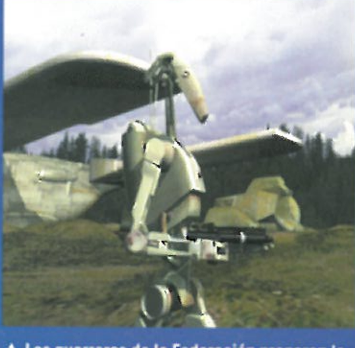
Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma **es un juego entretenido, pero sencillo, que hará las delicias de los admiradores de la saga galáctica y que hará pasar un buen rato a los novatos. No esperes un juegazo; es simplemente entretenido. Para no darle muchas vueltas a la cabeza.**

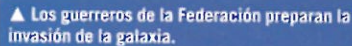
A FAVOR	EN CONTRA
✚ Tendrás la película en casa	⊖ Demasiado sencillo
✚ Los personajes	⊖ No sorprende ni entusiasma
✚ La acción entretiene en las primeras horas	⊖ Excesiva corrección gráfica
✚ El apartado sonoro es fenomenal	
✚ Está en castellano	

Puntuación 78%

Secuencias, pero no de la película

● Entre fase y fase se han incluido secuencias de vídeo animadas. No se trata de partes de la película, pero como mínimo ilustran las peripecias de nuestros héroes más allá de las estrellas.





▲ Los guerreros de la Federación preparan la invasión de la galaxia.



▲ Obi-Wan y sus inefables coletas muestran su cara más poligonal.

Una excelente puesta al día

Pac-Man World

Disponible: **Noviembre**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration/**

Menudo cumpleaños

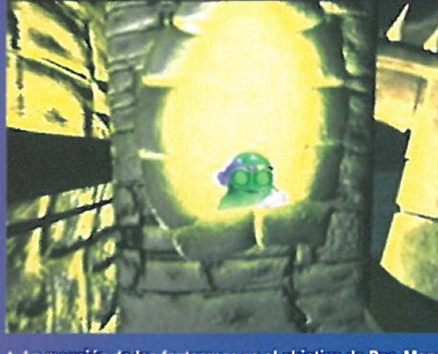
● El día que Pac-Man cumple 20 años, su vida parece torcerse. Su maravillosa mujer le ha preparado una fiesta sorpresa, con pastel y todo, pero los malvados fantasmas la raptan. Es en este momento en el que nuestro héroe amarillo desempolva su valor y se lanza a la búsqueda de su pareja. La quimera le llevará hasta el castillo de los fantasmas.



▲ La tristeza se ha apoderado de nuestro querido comecocos.



▲ Un clon metálico del protagonista está detrás del secuestro de Pac-Woman.



▲ La mansión de los fantasmas es el objetivo de Pac-Man.

Bienvenidos a la fiesta de cumpleaños que nos propone Namco. Todos estáis invitados: nostálgicos, modernos, amantes de los cocos...

Con el lazamiento al mercado de *Pac-Man World*, además de gozar de un estupendo título, asistimos a la conmemoración del vigésimo aniversario del nacimiento de uno de los videojuegos más famosos de la historia. Veinte años es una cantidad más que significativa, que obliga a mirar hacia atrás para ver en qué estado se encuentra el homenajeado. Y no hay mejor manera que lanzar un juego que repase los primeros pasos del comedor insaciable de frutas tropicales (cocos) y que ofrezca una versión actualizada para dar continuidad a este clásico entre los clásicos.

Hablar de *Pac-Man* es hablar de la historia de los videojuegos. Durante 20 años, las andanzas de este orondo personaje se han paseado por todas las plataformas de entretenimiento existentes. Primero fueron las recreativas, luego los ordenadores personales tipo Commodore, Amstrad o Spectrum e incluso la vimos en el Commodore Amiga y los PC.

Sus planteamientos han sido copiados en innumerables ocasiones; se han creado series de dibujos que recreaban sus aventuras y hasta se ha utilizado la iconografía del juego para alguna campaña antidroga.

Aunque muchos de vosotros no habíais nacido cuando apareció en escena, basta decir que el calificativo comecocos, que aplican nuestros mayores cuando hablan de forma despectiva de nuestras queridas consolas, tiene su origen en este juego. Y es que *Pac-Man* es, ni más ni menos, un comecocos. Cuando decimos comecocos nos referimos a la obsesión que tiene este personaje por comerse todos los cocos que se le ponen a tiro. En el original y jurásico juego de los años ochenta, este personajillo pululaba por un laberíntico mapa, repleto de cocos, y era perseguido por unos incordiantes fantasmas. Su objetivo no era otro que comerse todos los cocos y de esta manera acceder a otro laberinto donde los fantasmas le perseguían a mayor velocidad. A pesar de tener un planteamiento sencillo, causó en su momento verdadero furor y Namco subió como la espuma hasta convertirse en lo que es hoy, una de las mejores (sino la mejor) compañía desarrolladora de juegos.

Los tiempos cambian

Con el paso del tiempo, aquel primitivo concepto pasó a mejor vida. Su lentitud y su sencillez gráfica no ayudaron demasiado a mantener el mito. Los avances tecnológicos hicieron el resto, y *Pac-Man* pasó a ser un clásico. Pasaron los años, y con la aparición de nuevas plataformas, se intentó recuperar el juego. Fue entonces cuando vimos desfilar a la pastilla amarilla por todo tipo de títulos. Aunque sólo una versión tridimensional que Namco creó para Amiga suscitó cierto interés entre el respetable. Pero lo cierto es que *Pac-Man* no volvió nunca a ser el juego de nuestra tierna infancia, que todos recordábamos. Los chicos de Namco, conscientes de la devalua-

ción del mito, pondrán a la venta el mes de noviembre (a través de Sony) un título, que es un homenaje al personaje y al concepto, pero que a su vez es un reconocimiento a sí mismos. Y nosotros no podemos más que alegrarnos por su gran idea.

Tres en uno

Pac-Man World es un título estructurado en tres partes.

La primera, llamada Classic, ofrece la primeriza versión del juego creado en 1980. Nada ha cambiado, dispones de los mismos personajes, los mismos tableros, los mismos decorados que envolvían el tablero y las mismas músicas. Lo cierto es que es un juego que no ha soportado el paso del tiempo. Sigue teniendo su atractivo, pero los años no han jugado a su favor. Su excesiva lentitud y la sencillez de planteamientos no te permitirán estar más de cinco minutos agarrado al Pad. Se trata de una especie de opción para nostálgicos e historiadores del tema, pero nada más.

En segundo lugar dispones de la opción Mazes (laberintos). Es bastante parecida al juego creado para Commodore Amiga. Se trata de una actualización del primer concepto, lo que significa un cambio hacia un *look* tridimensional. Es decir, un tablero laberíntico repleto de cocos, unos incordiantes fantasmas que intentarán zampársete a la primera de cambio y como objetivo: acabar con estos cocos. Entre éstos, encontrarás cuatro «cocazos», que una vez engullidos te permitirán acabar con los dichosos fantasmas durante un tiempo limitado. También aparecerán frutas en el transcurso de la partida, gracias a las cuales aumentarás la puntuación.

La actualización del juego es todo un acierto. Se ha aumentado la rapidez de los personajes; los decorados (temáticos) ofrecen detalles del tipo, cascos para los fantasmas en la fase del futuro, tuberías incandescentes o gorros para los personajes de las sábanas en ciertas fases. Todo esto en unas impecables tres dimensiones que además presentan tres tipos de perspectiva, según el gusto del consumidor.

Este modo es divertidísimo y supone la verdadera puesta al día del sencillo concepto inicial. No es muy variado, aunque hay un total de 18 tableros diferentes. La nueva velocidad a la que se mueve y el notable trabajo gráfico ayudan a crear una adicción de lo más sana.

El tercer y último modo de juego es el que lleva el nombre de Quest (búsqueda). En él podríamos decir que se encuentra todo. Estructurado como un juego de plataformas, contiene en su interior todos los tableros que aparecen en el anterior modo, así como también los que tendrás acceso al cruzar unas determinadas puertas. Pero, aparte de ofrecernos esta posibilidad, con esta opción disfrutarás de lo lindo de las emociones plataformeras en 3-D. Saltos de todo tipo, algún que otro puzzle, ítems de lo más variado (frutas que abren puertas, bolas de plomo para desplazarse por las profundidades marinas, etc.) e incluso la posibilidad de disparar... todo se da cita en este completo y divertido juego de plataformas.

Vivirás ciertas etapas de la historia —los piratas, el futuro, la prehistoria— o visitarás ciertos espacios temáticos como la fábrica, la mansión de malvado Toc-Man o la casa de la diversión. Todos estos escenarios destilan buen humor por los cuatro costados y, sobre todo, buen hacer. Namco ha hecho un excelente trabajo al ofrecer un juego de plataformas variado, tridimensional y muy vistoso (gracias al fenomenal uso de la tabla de colores). Esta opción es, sin lugar a dudas, la más divertida y adictiva, además de ser la más completa. Una opción que bien podría venderse como un solo juego.

Felicidades Pac-Man. Enhorabuena Namco y afortunados nosotros, que seremos los que disfrutaremos de este estupendo título. PSP

PlayStation Power

Pac-Man World es a la vez un homenaje, un retorno al pasado y una puesta al día de un título que nos encanta. Las opciones Quest y Mazes son de lo más recomendable. Si eres un nostálgico, pero de los que miran también al futuro, éste puede ser el juego que andabas buscando.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Recordar los orígenes del videojuego	− Se echa de menos un modo multijugador
+ La puesta al día de este verdadero clásico	− Puede que algunos no disfruten del sencillo planteamiento del juego
+ La opción Quest es muy divertida	
+ En el modo Mazes, la adicción llega a límites insospechados	
+ El tono general del juego, desenfadado y cachondo	

Puntuación 82%

Los tiempos han cambiado

● La modalidad de juego *Mazes* nos devuelve aquellas emocionantes partidas que nos situaban en un laberinto repleto de cocos y fantasmas. Pero las cosas han cambiado y nuestros protagonistas han adoptado una forma tridimensional. Tres son las perspectivas que ofrece la modalidad. La elección está en tu mano.



▲ Las mazmorras piratas son una de las fases que visita nuestro hambriento protagonista.



▲ He aquí el punto de vista intermedio.



▲ Con esta perspectiva puedes observar el laberinto en su plenitud.

Una lágrima cayó en la arena

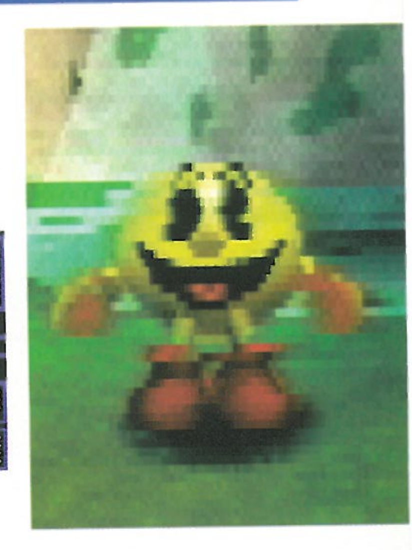
● Los nostálgicos de lágrima fácil no podrán mitigar el llanto ante el alud de recuerdos que sobrevienen al introducirse en la modalidad *Classic*. Nadie puede escapar al influjo de uno de los juegos que han hecho historia.



▲ Vuelven los viejos tiempos y, con ellos, los viejos personajes.



▲ Cómo han cambiado los tiempos señor Dylan.



Análisis

Combates cuerpo a cuerpo

Destrega

Disponible: **Sí**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Koei**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Dual Shock/Tarjeta de memoria

Mucha variedad

● Una de las mejores y originales características de *Destrega* es la posibilidad de luchar cuerpo a cuerpo usando puños y pies, o, de vez en cuando, quedarte a quilómetros de tu oponente y usar los ataques mágicos.



◄ **Los impresionantes efectos de los ataques mágicos como éstos pueden ser realmente deslumbrantes.**

▲ **Es una pasada que puedas golpear a tu oponente desde esta distancia.**



▲ **Para aquéllos que lo prefieran más cercano y personal, ¿qué os parece esto?**



▲ **Los escenarios en *Destrega* son inmensos, lo cual te da mucho espacio para maniobrar.**



▲ **Estas lanzas son tremendamente similares a las usadas en el viejo *Ghosts and Goblins*.**

Luchas en enormes entornos en 3-D, luchadores con poderes mágicos… suena increíble, pero del dicho al hecho hay mucho trecho

Como en una receta de Karlos Arguiñano, los ingredientes en *Destrega* parecen deliciosos, pero sólo en el papel, porque la mezcla no resulta tan apetitosa como todos esperábamos.

Las luchas en *Destrega* están realzadas por el tipo de libertad de movimientos aportados en los grandes escenarios en 3-D por *Bushido Blade*. En el combate cuerpo a cuerpo, los luchadores se dan puñetazos y patadas como en cualquier otro *beat 'em up;* pero a veces es mejor que dejes un poco de espacio entre tu oponente y tú, y gracias a unos útiles consejos podrás dar rienda suelta a tus poderes mágicos y hacer llover sobre tu enemigo fuegos artificiales al más puro estilo *Final Fantasy VII*. Bloquea los ataques del enemigo ocultándote en una brillante burbuja protectora o bien ejecutando un salto y saliendo a toda mecha para ponerte a salvo de sus ataques. En conjunto, tiene el aire de un cómic manga.

Historia aburrida

Además de los modos habituales de lucha (One player battle, Team Battle, y Versus battle), dispones del modo Endurance y también de un prometedor modo Story. La inclusión del modo Story añade una extra, pero aburrida, dimensión a la acción. La historia se aclara a través de las secuencias de vídeo entre las peleas, separando argumento y juego. De esta manera, puedes estar jugando en el modo un jugador sin las indeseables —aunque magníficas— interrupciones. A diferencia de algunos de nuestros juegos favoritos, en éste tú no pareces formar parte del argumento y esto no es precisamente un punto a favor de *Destrega*. Las luchas acaban por ser monótonas aunque tengas la opción de elegir entre un montón de personajes y escenarios. Aun así, el modo Two player versus battle proporciona una salida novedosa y diferente a la gran cantidad de clones que tiene *Tekken*.

Destrega está repleto de toques ingeniosos y muy cuidados (por ejemplo la posibilidad de luchar con un personaje distinto en cada asalto), pero no llega a rivalizar con los grandes del género. Aunque si te gustan los *beat 'em up* y disfrutas ampliando tu colección, no te equivocarás. PSP



***Destrega* da un giro interesante en el veterano mundo de los *beat 'em up*, pero desgraciadamente, como en muchos otros que le preceden, no es para ponerse a dar saltos de alegría.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Auténtica acción beat 'em up	⊖ La historia y la acción no acaban de cuajar
⊕ Algunos gráficos y efectos son buenos	⊖ La jugabilidad no es muy emocionante
⊕ Dos juegos al precio de uno	⊖ En conjunto no

Puntuación 66%

Pop 'N' Pop

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **JVC**

Fabricante: **Taito**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Vibration/**

Vive otras vidas

● El modo Story te ofrece la oportunidad de vivir las historias de los personajes. No esperes grandes secuencias de vídeo; a lo sumo algún que otro dibujito para animar. Lo importante en este juego es la diversión.



▲ Un poquito de literatura barata al empezar la historia.



▲ Bub es de los primeros personajes entre los que puedes elegir. Todo un clásico de las consolas.



▲ Nuestro personaje nos anima desde la plataforma de la izquierda.

Cuando un juego del género puzzle deja de ser original pierde parte de su encanto, aunque siga siendo divertido

B*ust-A-Move* ha creado una verdadera escuela. Tanto es así que el mundo de las consolas sigue rindiéndole homenaje, incluso siendo uno de los juegos con más secuelas del mercado (tres por el momento). De concepción sencilla y acción directa, el juego de Acclaim tiene admiradores por doquier.

Pop 'N' Pop ofrece la misma mecánica de juego que el famoso título de burbujas, aunque con un simple cambio en el desplazamiento de sus «novedosos» protagonistas: los globos.

El éxito en Japón ha sido la mejor baza para el lanzamiento europeo de este producto, si no, ¿qué hubiera sido de él?

Tu personaje se sitúa en la base de la pantalla y va lanzando globos de dos en dos. Podrás lanzarlos de forma vertical u horizontal, dependiendo del color que te interese eliminar. Como puedes imaginar, el juego va de agrupar colores para eliminar más colores y evitar que se formen más colores.

Mientras estás situado en la base de la pantalla, una nube repleta de globos te amenaza desde las alturas. Este será tu objetivo primordial: evitar que la nube, con los mencionados globos, acabe por chafar a tu personaje. Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, también se han incluido objetos y elementos que no son propiamente nubes. Ítems como truenos, burbujas, lágrimas, misiles, etc. enriquecen la acción y le dan un poco más de aliciente al tema.

Es cierto que se trata de un argumento de lo más trillado, pero ofrece una diversión de lo más adictiva. Te engancharás a los cinco minutos de estar jugando. Con la utilización de los personajes de *Bubble Bobble* se ha conseguido dar mayor empaque a este producto, sencillo pero increíblemente entretenido. Y es en la elección de personaje donde empieza el juego. Podrás escoger entre nueve personajes, de los cuales sólo podrás elegir cinco al principio. Entre ellos se encuentra el maravilloso Bub.

Además, el juego ofrece seis modos de juego que vienen a alargar, mínimamente, su increíble adictividad. El modo Story es el mejor para las personas solitarias. Ofrece una historia u otra dependiendo del personaje elegido y en él debes superar diferentes pantallas con alguna que otra dificultad. A medida que vas avanzando, la cosa se complica enormemente.

El modo 1 player vs computer es la rebautización del modo arcade, o sea, ir pasando pantallas como si estuvieras en un salón recreativo. Se trata de la mejor opción si quieres tener cinco minutos de desahogo.

La opción para dos jugadores, que en estos casos es la más divertida, aparece bajo el nombre de 1 player vs 2 player.

El modo Family es una especie de entrenamiento por si no estás habituado a los juegos de este tipo. En el modo Challenge tendrás que vértelas con una pantalla partida para un solo jugador, lo que significa que deberás enfrentarte a dos nubes. Al finalizar el juego te valorarán el trabajo como si estuvieras en el cole.

Y, por último, el modo Checkmate. Te permitirá enfrentarte a 100 diseños de pantallas, eso sí respetando ciertas condiciones. Es una modalidad para expertos.

Por lo demás, el juego no ofrece nada espectacular. Gráficos sencillos pero coloridos y músicas infantiles y simples. Un título en el que el apartado técnico, el desarrollo y demás deja paso a la diversión y a la adicción sin límites.



▲En el modo Challenge, debes multiplicarte por dos para lograr una buena puntuación.



▲Nuestra tutora nos regaña. ¡Menudas notas!



PlayStation Power

***Pop 'N' Pop* es un juego enormemente divertido. Es de aquéllos que te obligan a pasar horas y horas pegado al Pad. No busques innovación, ni espectáculo visual; la diversión es lo mejor que ofrece este título.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Muchos modos de juego	− Planteamiento conocidísimo
+ Recuperar a Bubble Bobble	− Gráficos sencillos
+ Diversión	− Si no te gustan los juegos de puzzles
+ Diversión	
+ Diversión	

Puntuación 76%

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Los mejores

Hola colegas,
Quiero que por favor pongáis una lista con el mejor juego de todos los tiempos PlayStation, también el más caro, el de mejores o más trucos, el más viejo, el primero... Y, por supuesto, el de mejores imágenes.
Gracias,

Alejandro Lilio Arce (Santander)

¡Nosotros también queremos una lista así! Cuando la consigas, mándanos una copia, por favor.

Halagos y quejas

Hola,
Os escribía para felicitaros por vuestra revista, que me parece la mejor del género, en gran parte, por su variedad y calidad. Pero, sin duda, lo que más me gusta son vuestras noticias, ya sea en referencia a la nueva consola de Sony o a nuevos juegos, que en otras revistas salen meses más tarde y, todo eso, dentro de la sección *Intro*. Y aunque todo hasta ahora han sido halagos, tengo dos pequeñas quejas:
1. La primera es su elevado precio (975 pesetas), que para algunos puede ser una situación insalvable, aunque, claro está, se debe a la aparición de la demo en la revista, que encima es de juegos de hace meses, y la duración de cada una es muy corta. Por eso, creo que debería ser opcional o, en todo caso, no ponerla todos los meses, ya que no todo el mundo tiene el dinero para comprarla. La demo estaría bien si en vez de dar juegos que ya están en el mercado, también pusieseis juegos que todavía no han salido a la venta o serán próximos bombazos (como ocurre en alguna revista del sector), aunque sea un vídeo dentro de la demo sobre el juego.
2. Sabiendo que la revista sale el día 15 de cada mes, en mi ciudad (Sevilla) sale después del día 30. No sé si esto ocurrirá en otras ciudades o no, pero tampoco sé si será por problemas de distribución, aunque hasta hace unos meses llegaba entre los días 21 y 24. Esta espera se hace muy larga, ya que en ese transcurso de este tiempo salen otras revistas que mis amigos se compran. Yo siempre espero a que salga *PlayStation Power*.
Un saludo,

Sergio Bellido Sánchez (Sevilla)

1. Ya no hay demos, problema solucionado... A nosotros nos habría gustado regalar más y mejores demos por el mismo dinero, pero por desgracia no todo el mundo es tan simpático como nosotros en este negocio.
2. Hablaremos con la distribuidora, a ver qué se puede hacer. Nos mandarán al mismo sitio de siempre, pero por intentarlo que no quede.



Ayuda

Hola amigos de *PlayStation Power*,
SOS. Quería pedirles el favor de que me ayudaran en varias cosas.
1. ¿Qué opinan que es mejor la pistola o la cobrilla? ¿Qué me recomiendan?
2. Quisiera saber si la cobrilla es el Dual Shock.
Suerte y gracias,

Manuel Salvador Betancourt

1. ¿Comor?
2. ¡Ah, que ni siquiera tú sabes qué es «la cobrilla»! Por todos los polígonos... ¿De dónde os sacáis esas palabrejas? En fin, da lo mismo: cómprate un Dual Shock, que de todos modos es el único mando que aconsejamos para todos los juegos y en todos los casos. Además, ahora hay nuevos modelos (de colores semitransparentes, muy chulos).



Club Playmanía

Hola,
Me llamo Daniel, tengo 20 años y lo primero que me gustaría decir es que gracias a vuestra revista me he informado sobre muchos trucos, juegos, etc. ¡Vuestra revista es la mejor!
Ahora dirijo esto a los lectores:
En mi pueblo, en Cádiz, todos los aficionados a la Play tenemos un club llamado Playmanía. Nos gustaría recibir cartas y a amigos de todas las edades. En este club, podrás conocer todos los trucos sobre el juego que tú quieras. También puedes entrar en sorteos, como ya hemos hecho, o ganar diferentes premios. Ya hemos recibido muchas cartas, y nos va muy bien. Si quieres pertenecer a este club, envía tus datos y teléfono a la siguiente dirección y recibirás información cada mes. Envía también una foto, que si es posible te devolveremos después.
Playmanía
Daniel González Regordán
B. Da la Perdiz s/n
La Venta Aznar
11630 Arcos de la Frontera
Cádiz
Nuestra especialidad de entre todos los juegos que hay es *Tomb Raider I, II y III* y *Resident Evil I y II* y el próximo III. Todo lo que sea de aventuras, emoción, tensión y terror nos gusta.
Anímate y escríbenos,

Club Playmanía —All power in your hands— (Cádiz)

Protestas

Hola, genios de la PlayStation,
Me llamo José Antonio y quiero daros a conocer dos protestas en torno al juego *Colin McRae Rally*. La primera es que hay coches que no puedo tener y la segunda, es que hay circuitos que no puedo conseguir. Bueno, espero que me deis pronto la respuesta. Gracias por atender mi petición,

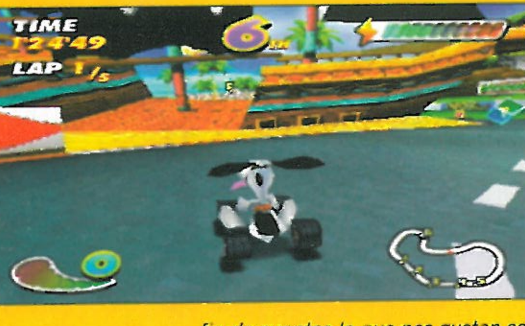
José Antonio Orellana García (Málaga)

Te equivocas: puedes acceder a todos los coches que aparecen en el menú (y a otros cuantos secretos, que no aparecen). Lo que sucede es que, según el nivel de dificultad que escojas, tendrás acceso a los coches de tracción delantera o a los de tracción en las cuatro ruedas. Y escojas el nivel de dificultad que escojas, deberás superar los niveles uno a uno en el modo Campeonato para acceder a todos los circuitos. ¡Lo que tienes es muy poca paciencia!









Sobre Tomb Raider

Hola,
El juego de *Tomb Raider* en sí está muy bien. En esta ocasión hay bastantes buenos trozos y momentos, pero le falta seriedad al juego como secuencias de vídeo en medio de la partida o encontrarse con alguien, recordar algo, etc. Le sobra tanto salir paseando sola por ahí con tanto salto chungo. Me resulta muy monótono.
En la India o en la jungla han puesto tanto matojo junto que pasas por encima de los ítems y ni los ves. Los han hecho más pequeños, borrosos y oscuros; han quitado el sonido que hacía Lara cuando encontraba algo y eso te hacía compañía. Pienso que sobran unos escenarios tan amplios y falta mejorar mucho los gráficos.
Tanto que presumen y hay que mejorarlos mogollón. Menos escenarios gigantescos y rocas sin sentido y más detalles. A pesar de eso, la mitad del juego es interesante, por ejemplo, el esprintar y colgarse por ahí es chulísimo.

Soledad Mengivar Moreno (Valencia)

De lo que estás hablando no es de Tomb Raider, *sino de* Tomb Raider III. *Insistimos en que el primero de la serie es el mejor. Y después el segundo. Y después, éste. Como tantas otras series (*Crash, RE, V-Rally*), todos los* Tomb Raider *son siempre peores que ayer pero mejores que mañana.*

PlayStation 2

Hola,
Me llamo Carles López y os quiero dar la enhorabuena por vuestra estupenda revista (aunque me gustaba más con demos). Supongo que puedo haceros un par de preguntas:
1. ¿La PlayStation 2 tendrá la posibilidad de jugar cuatro personas sin necesidad de un aparato aparte?
2. ¿Va a salir un tercer Command & Conquer*?*
3. ¿Qué pistola le va a Die Hard Trilogy*?*
Gracias por todo. Adiós y hasta otra,

Carles López Calatayud (Valencia)

1. No. Tiene dos puertos nada más, como la PlayStation actual. No obstante, será compatible con todos los periféricos de la Play de ahora, así que también podrás usar el Multi-Tap en los juegos con modo para cuatro jugadores.
2. Esperamos que sí.
3. Cualquiera menos la GunCon. Las antiguas sólo eran compatibles con los juegos anteriores a Time Crisis *y las nuevas (las posteriores a la GunCon) son compatibles con los dos sistemas —*Time Crisis *y* Die Hard*— pero no con* Point Blank 2*, para el que necesitas una GunCon original. Complicado ¿no?*

Vendo juegos

Hola,
Me llamo Antonio y vendo juegos originales de PlayStation a 1.000 y 2.000 pesetas. Si os interesan escribid a:
Antonio Jumilla Maeso
Juan Pacheco, 8, Pta. 3
02006 Albacete
O llamad al teléfono: 96 752 23 36.
No os perdáis esta oportunidad,

Antonio Jumilla Maeso (Albacete)

Metal Gear Solid

Hola amigos de *PSP*,
Felicidades por vuestra revista.
Espero que publiquéis mi carta porque me haría mucha ilusión. Bueno, al grano. Estoy de acuerdo en todo lo que dice Abelardo Mateos Navarro (Sevilla), que escribió en la revista número 27 de *PlayStation Power* y ahí va mi pregunta. En la revista número 12, debajo del nombre de *Metal Gear Solid* ponéis que es el juego más sangriento. *MGS* es mi juego preferido y no estoy de acuerdo con lo que decís. Por cierto, ¿podríais poner una sección de dibujos? Si me hacéis caso publicad el que os mando, que me costó mucho hacerlo.
Gracias por vuestra atención,

Óscar Valladares Monzón (Madrid)

Era broma, hombre. Todo el mundo sabe que MGS *se basa, principalmente, en evitar ser visto para matar lo menos posible; en salvar al mundo de la amenaza nuclear; en rescatar a rehenes... ¡Es asquerosamente ecologista!*

Club SyphonStation

Hola amigos de *PlayStation Power*,
Es la primera vez que os escribo.
Estoy formando un club de PlayStation y de *Syphon Filter* que se llama SS o sea SyphonStation. Quien quiera ser del club, que envíe una carta con una o dos fotos de carnet y sus datos personales a:
Marc Rey
La Planeta, 4
43817 Pont d'Armentera (Tarragona)

Marc Rey
(Pont d'Armentera, Tarragona)

Resident Evil 2

Hola,
Para mi *Resident Evil 2* es la historia más bien hecha en una Play, tiene un ciento por ciento de intriga, la música y los gráficos son buenos y las secuencias de vídeo de la intro y del final son de lo mejorcito. Mola mogollón porque es una historia en plan película que contiene amor, preocupación, etc. Creo que lo peor son los personajes porque tendrían que moverse como Lara Croft. En los escenarios, algunas zonas tendrían que ser un poco más amplias y no tan cerradas, con menos golpes de puertas. Sin embargo, al entrar en la comisaría la primera vez que juegas el ambiente es increíble; intriga y suspense al 100%. Muy bueno.

Enrique Vidal Arnalte (Valencia)

Estamos contigo, naturalmente. Aunque seguimos prefiriendo Silent Hill*...*

Un par de preguntas

Hola,
Me llamo Juan y soy un playmaníaco.
Os quería hacer un par de preguntas:
1. ¿Cuál de estos tres títulos me aconsejáis: *Destruction Derby 3*, *Carmageddon* o *Demolition Racer*?
2. ¿Saldrá otro *Command & Conquer* para PSX para combatir con N64?
3. ¿Habrá tantos combates en *Final Fantasy VIII* como en *Final Fantasy VII*?
4. ¿Qué me aconsejáis: que me compre la Dreamcast, que espere a que llegue la PlayStation 2 o que tenga las dos?
5. ¿*Rainbow Six* es tan bueno como me parece a mí?
Muchas gracias por atenderme. Vuestro fan eternamente,

Joan Comalat Cañet
(Banyoles, Girona)

1. Ninguno de los tres: DD3 no existe todavía, ni sabemos que vaya a existir próximamente (existen el 1 y el 2, pero ambos son bastante viejos); Carmageddon *es de lo peorcito que hemos visto y* Demolition Racer *es aún peor que* Carmageddon*. Si tienes que elegir entre uno de ellos, que sea DD2, aunque con* Driver *te lo pasarías mil veces mejor.*
2. De momento, los chicos de Virgin (que es la compañía que distribuye la serie en nuestro país) no han revelado nada al respecto. Esperemos que se lo planteen pronto.
3. Más aún, y con magias mucho más vistosas y complicadas.
4. Que te compres las dos. En el año que falta para que salga la PSX2, perderse todo lo que va a salir para Dreamcast sería un crimen. Ya sabemos que es la competencia, pero a fin de cuentas lo que nos gustan son los juegos, no las marcas. No deberías perderte ninguna de las dos.
5. En PC sí, pero todavía no hemos jugado a la versión final para PSX.
6. De nada, hombre. Un par de preguntas, un par de preguntas...

The End

Hola,
Me llamo Fernando. En primer lugar, me gustaría felicitaros por vuestra revista y por vuestro trabajo incansable para ofrecernos todas las noticias y chismorreos del mundo de la PlayStation.
En segundo lugar, me gustaría que me repondierais a una pregunta: aunque sé que todavía no hay fechas para *Gran Turismo 2* y *Resident Evil 3: Nemesis*, ¿me podríais decir si saldrán estas Navidades?

Fernando Serrano López
(Rincón de la Victoria, Málaga)

Según las previsiones que nos han revelado los chicos de Sony, Gran Turismo 2 *verá la luz allá por el mes de diciembre, con lo que (qué listo eres) lo más probable es que puedas incluirlo en tu lista a los Reyes majos. Por lo que se refiere a* Resident Evil 3: Nemesis*, Proein no tiene previsto ponerlo a la venta hasta el mes de febrero, más o menos, así que habrá que esperar un poquito. ¡Qué se le va a hacer!*



¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

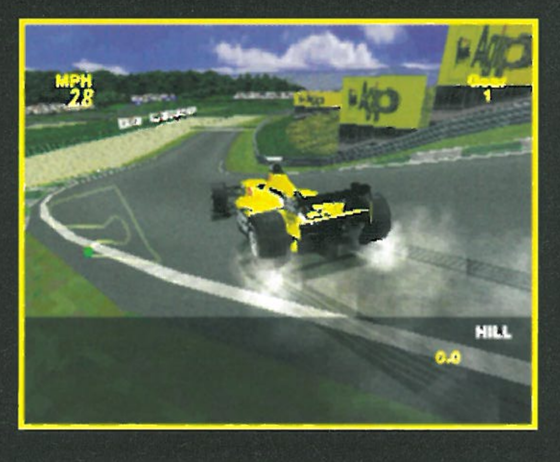
Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

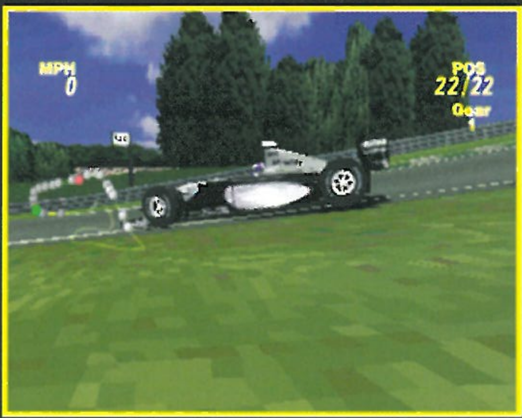
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



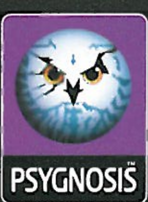


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59



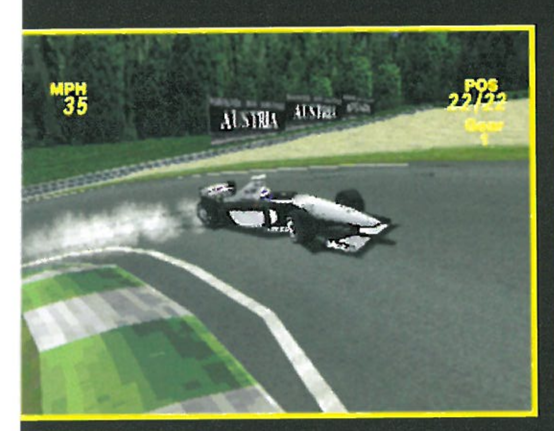




ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

10 JUEGOS Formula 1 '99 de SONY







Ve calentando motores. Limpia tu mono de cuero. Saca brillo a tu bólido porque llega *Formula 1 '99.* No, no te pongas el casco todavía y desaparece de la parrilla de salida, que todavía no has ganado la *pole*. ¡Qué poca paciencia! Rellena el boletín adjunto y además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 10 juegos *Formula 1 '99.* Sigue nuestras instrucciones y no te arrepentirás. Preparados. Listos. ¡Yaaaaaaaa!

FORMULA ONE 99

A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
Virgin • 8.990 ptas. • Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Virgin • 3.990 pesetas • Plataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego. Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas • Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer 3
Infogrames • 5.990 pesetas • Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Ape Escape 82%
Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas en 3-D
Ape Escape es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, sobre todo para los niños.

Akuji The Heartless
Proein • 8.990 pesetas • Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
Acclaim• 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Iguana Games • 4.990 ptas. • Rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Astérix
Infogrames • 7.990 pesetas • Plataformas
La idea original se va al traste a causa de un trabajo técnico bastante malo. Las fases de estrategia son divertidas, pero el resto no ofrece ningún entretenimiento y, en ocasiones, incluso hace daño a la vista.
Puntuación 60%

Asteroids
Proein • 5.990 pesetas • *Shoot 'em up*
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%

Atlantis



Iguana Games • 8.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%

B

B-Movie
Centro Mail• 6.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
Acclaim • 3.990 ptas. • Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Bichos
Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloodlines



Sony • 6.990 pesetas • *Beat 'em up* futurista
Es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.
Puntuación 81%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*

Bomberman 72%
Virgin ● 7.990 pesetas ● Puzzle
Vuelve *Bomberman* en estado puro. Eso significa sencillez a tope, aburrimiento si juegas solo, pero diversión ilimitada cuando compartes la experiencia con tus amigos. Si tienes un Multi-Tap no lo dejes escapar.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de A-Z Clasificados.



AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII (Plat.)
2 Alundra
3 Wild Arms
4 Breath of Fire III
5 Azure Dreams

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 4
2 Tetris Plus
3 Bust-A-Move 2
4 Pop 'n Pop
5 Bomberman World

CARRERAS
1 Driver
2 Colin McRae Rally (Plat.)
3 V-Rally 2
4 Wip3out
5 Speed Freaks

ESTRATEGIA
1 Populous III
2 Civilization II
3 C&C: Red Alert (Plat.)
4 C&C: Retaliation
5 KKND Krossfire

BEAT 'EM UP
1 Street Fighter Alpha 3
2 DarkStalters 3
3 Marvel Vs Street Fighter
4 Tekken 3
5 Street Fighter Collection 2

SHOOT 'EM UP
1 Silent Hill
2 Capcom Generations
3 Resident Evil 2 (Plat.)
4 Soul Reaver: Legacy of Kain 2
5 Metal Gear Solid

PLATAFORMAS
1 Croc 2
2 Crash Bandicoot 3
3 Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
4 Bichos
5 T'ai Fu

DEPORTIVOS
1 ISS Pro '98
2 Sled Storm
3 All Star Tennis '99
4 Cool Boarders 3
5 Madden '99

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Silent Hill
2 Capcom Generations
3 Driver
4 Colin McRae Rally (Plat.)
5 Final Fantasy VII (Plat.)

Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bloody Roar 2



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Una incorporación al género novedosa y entretenida. Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.
Puntuación 90%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Bomberman Fantasy Race
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego correcto en líneas generales. Su estética y su desarrollo tienen un regusto original, pero la acción te obligará a dejarlo a la media hora. Lástima.
Puntuación 58%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

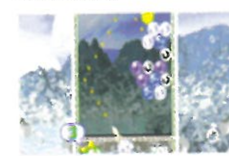
Bugs Bunny Perdido en el Tiempo



Infogrames • 7.990 pesetas • Plataformas
La primera aparición de Bugs Bunny en nuestra consola ha dado como resultado un juego entretenido y bien hecho. No es ninguna maravilla, pero divierte y los pequeños fallos que tiene no molestan en exceso.
Puntuación 78%

Bust A Groove
Iguana Games • 7.990 ptas. • *Baila 'em up*
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 4



Acclaim • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

C

C3 Racing
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de coches
Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, C3 se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo Toca 2 y GT lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.
Puntuación 91%

Capcom Generations
Virgin • 7.990 pesetas • Arcade nostálgico
Es difícil valorar un juego de este tipo. Pero si te adentras en él, encontrarás más de una joya que no solo te hará soltar la lagrimita, sino que te divertirá un montón.
Puntuación 80%

Castrol Honda Superbike Racing
Proein • 8.990 ptas. • Motos
La intención era buena: aportar un nuevo título de motos para PlayStation. El resultado, malo: un producto inacabado, lleno de fallos y que sólo aporta alguna que otra dosis de diversión.
Puntuación 65%

C&C Retaliation
Iguana Games • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Civilization 2
Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de Civilization. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.
Puntuación 91%

Colin McRae Rally
Proein • 4.990 pesetas • Carreras
El mejor juego de carreras que se ha visto jamás para PlayStation. Es tan alucinante que saca a los demás de la pista a la primera de cambio.
Puntuación 95%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Colony Wars: Vengeance
Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up* espacial
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

Constructor
Acclaim • 3.990 ptas. • Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda.
Puntuación 79%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%



C&C Red Alert 95%

Proein ● 3.990 pesetas ● Estrategia
Los simuladores de estrategia han llegado a la mayoría de edad. *Red Alert* es fácil de manejar y tan bueno como cualquier *shoot 'em up*.



Chessmaster II 68%

Proein ● 8.990 pesetas ● Ajedrez
De acuerdo, el ajedrez es una actividad cerebral, pero cuando la interfaz del usuario está tan bien diseñada, jugar es un auténtico placer y reproduce a la perfección el ambiente y las sensaciones de tan noble deporte.



Driver 95%

GTI ● 8.990 pesetas ● Simulación automovilística
Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



GTA London 75%

Proein ● 4.990 pesetas ● Crimen/Acción

El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.• Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot Warped 3
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Croc: Legend of Gobbos
Electronic Arts • 3.990 pesetas • Plataformas
No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? Gex 3D tiene humor, desafío y un objetivo.
Puntuación 65%

Croc 2
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Plataformas
Es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que sea excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.
Puntuación 81%

D

Dark Stalkers 3
Virgin • 7.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 2-D**
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con *Street Fighter Alpha 3* en el mercado, la competencia será feroz.
Puntuación 75%

DeadBall Zone
Centro Mail • 6.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy
Electronic Arts • 3.990 ptas. • Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Diver's Dream
Konami • 8.490 pesetas • Exploración submarina
Viste a Lara con ropas mojadas y tendrás Diver's Dream. Aunque esto es algo que ya se ha hecho antes. Nos gustan más las partes acuáticas de Tomb Raider. Son mucho mejores.
Puntuación 59%

Dodgem Arena

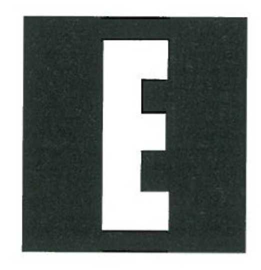


Centro Mail • 8.990 pesetas • Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
Virgin • 6.990 ptas. •
Doom
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. • Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem Time to Kill
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%



Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.• Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%

Evil Zone
Spaco • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
Evil Zone es muy divertido, sobre todo para quienes son incapaces de aprender todos los movimientos de *Tekken*, pero por eso mismo puede ser también demasiado simple.
Puntuación 77%



Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

FIFA '99
Iguana Games • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!
Puntuación 93%

Final Fantasy VII
Sony • 3.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula One '97
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
Suave como la seda. Los efectos climáticos son fantásticos y los retoques introducidos lo dotan de un aspecto mucho más moderno y agresivo. Más alucinante que un capítulo de Los vigilantes de la playa en una playa nudista.
Puntuación 92%

Formula 1 '98
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñiiiiísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
Acclaim • 3.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Gex: Deep Cover Gecko
Proein • 8.990 pesetas • Plataformas en 3-D
Más perfeccionado que el anterior, aunque sigue haciendo gala de un humor sarcástico, unos chistes poco convencionales, y de una gracia especial para disfrazarse con los atuendos más originales. ¡Parece un pariente lejano de Mortadelo!
Puntuación 87%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Global Domination
Iguana Games • 7.990 pesetas • Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

Grand Theft Auto



Proein • 4.990 ptas. • Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no



G-Police 2 91%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

Estás ante un juego excelente; variado, lleno de detalles, rápido y con un montón de horas de juego por delante. Si te gustó la primera parte, su secuela te encantará, y si no te gustó, inténtalo de nuevo.

PlayStation Power ¡Genial!

Kingsley's Adventure 80%

Sony ● 7.490 pesetas ● Aventuras

Es un juego fenomenal en casi todos los aspectos. Tiene un argumento pegadizo, unos gráficos increíbles y montones de retos que te obligarán a dormir sin soltar el Pad. Lástima que un par de puntos negros oscurezcan un poco el producto final.



Legend of Kartia 59%

Konami ● 8.490 pesetas● Juego de rol

Exige demasiado trabajo. A pesar de estar repleto de buenas opciones y buenos conjuros, los controles de *Kartia* y las secuencias de la historia son poco emocionantes y algo aburridillas.

puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

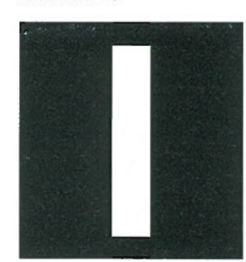
G-Police
Sony • 3.990ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hercules
Sony • 3.990 pesetas •
Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

Hexen
Virgin • 7.990 ptas.•
Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%



Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. • Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98

Iguana Games • 3.990 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

J

Judge Dredd

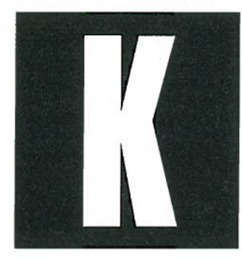


Metal Gear Solid Integral 92%

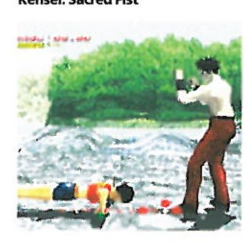
Konami ● 3.990 pesetas ● Espionaje

MGS Integral ofrece cientos de misiones. Si te gustó mucho el original (si no te rendiste a sus pies es que no estás bien de la cabeza), te encantará este disco de misiones.

Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist



Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es Tekken 3, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

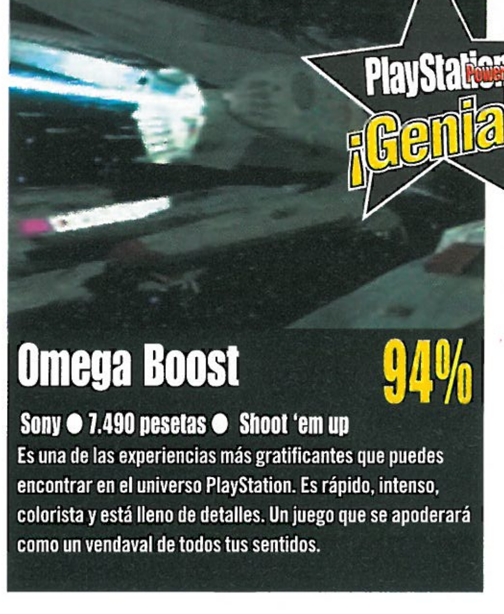
Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

KKND Krossfire
Infogrames • 7.990 pesetas •
Estrategia
Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.
Puntuación 91%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi Final
Sony • 7.490 pesetas • Puzzle
Es un excelente juego de puzzles. Es mejor que su antecesor, gracias a la opción que permite jugar a dos jugadores simultáneos, pero no ofrece un cambio excesivamente radical en cuanto al título original. Si no tienes Kurushi, sigue siendo una buena opción.
Puntuación 84%

L



Omega Boost 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

Es una de las experiencias más gratificantes que puedes encontrar en el universo PlayStation. Es rápido, intenso, colorista y está lleno de detalles. Un juego que se apoderará como un vendaval de todos tus sentidos.

Legend
Proein • 8.990 pesetas •
Beat 'em up
Se trata de un juego simple y poco sutil. Será divertido y estará lleno de acción en la primera hora pero tiene algunos errores que le restan demasiados enteros. Podría ser mejor y se queda en algo justillo.
Puntuación 68%

Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.490 ptas. •
Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Live Wire!
Infogrames • 6.990 pesetas •
Puzzle
Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 4.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat' em up*
Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.
Puntuación 85%

Maximum Force



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Michael Owen's WLS
Centro Mail • 8.490 pesetas •
Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después.
Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%



Point Blank 2 91%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up con pistola

Una de las mejores maneras de pasar el rato. Tanto si estás solo, como si estás con otro colega o incluso si estás rodeado de ocho vecinos, la diversión está asegurada. Diviértete disparando sobre montones y montones de dianas.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



RC Stuntcopter 59%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Simulador de vuelo

Una idea original pero extraña para un videojuego. La jugabilidad se basa más en la física que en la mecánica y es tres veces más difícil de manejar.

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monaco Grand Prix
Ubi Soft • 4.995 pesetas • Simulador de carreras
Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...
Puntuación 91%

Monkey Hero
Proein • 8.990 pesetas• Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Mortal Kombat 4
Centro Mail• 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



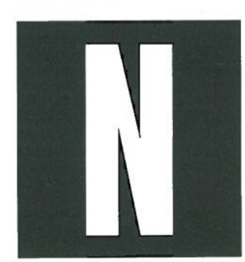
Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Iguana Games • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '99
Konami • 8.490 pesetas • Simulador de baloncesto
La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente Total NBA y sobre todo del maravilloso NBA Live '99. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado
Puntuación 85%

Need for Speed Road Challenge
Electronic Arts • 8.490 pesetas • Simulador de carreras
La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de GT, Colin y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.
Puntuación 90%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee
Centro Mail • 3.990 ptas. Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Overboard
Iguana Games • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter
Iguana Games • 3.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Populous: El Principio
Electronic Arts • 8.490 pesetas • Estrategia
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.
Puntuación 89%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas • Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

ProPinball Big Race USA
Dinamic Multimedia • 7.995 pesetas Simulador de máquina del millón
Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.
Puntuación 83%

Project Overkill
Centro Mail • 5.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Disparar a la gente y ver cómo se des-



Sled Storm 90%

EA ● 7.990 pesetas ● Carreras de motos

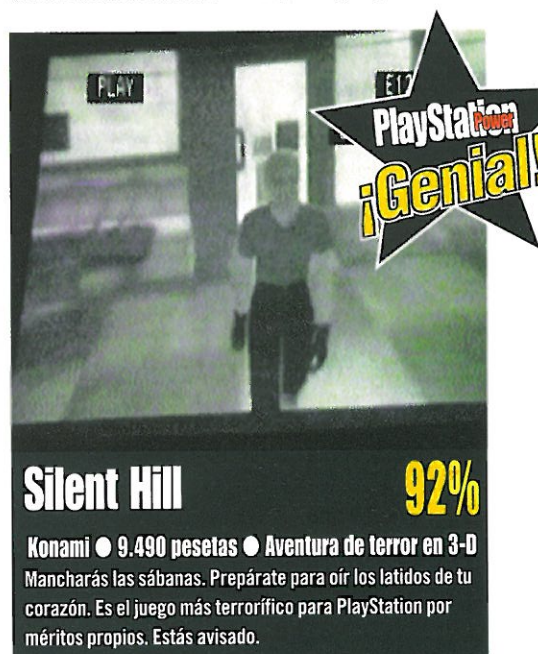
Es una agradable sorpresa teniendo en cuenta que se trata de un producto de EA relativamente sencillo. Su acción directa e intensa, su jugabilidad absorbente y sus magníficos gráficos lo convierten en una muy buena opción.

PlayStation Power ¡Genial!

SCT 2 Anna Kournikova's 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Simulador de tenis

Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.



Silent Hill 92%

Konami ● 9.490 pesetas ● Aventura de terror en 3-D

Mancharás las sábanas. Prepárate para oír los latidos de tu corazón. Es el juego más terrorífico para PlayStation por méritos propios. Estás avisado.



Soul Reaver 98%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

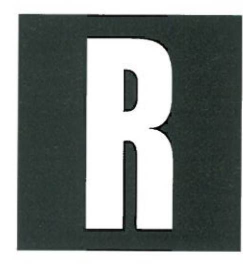
Soul Reaver es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos del juego. Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante.

parrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Iguana Games • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el *hoverboard* y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras.
Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%

R

R-Type Delta



Sony • 7.490 pesetyas • *Shoot 'em up* en scroll lateral
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
guana Games • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



guana Games • 4.990 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 ptas. Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 1.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Iguana Games• 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
Centro Mail • 6.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

Rollcage
guana Games • 7.990 pesetas • Simulador de carreras
Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.
Puntuación 94%

Rugrats
Proein • 7.990 pesetas • Plataformas
El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales*, es tu juego
Puntuación 50%

Running Wild
guana Games • 4.990 pesetas • Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail• 7.990 pesetas • Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%

S

S.C.A.R.S.
UbiSoft • 4.995 ptas. • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Centro Mail • 7.490 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
Ubi Soft • 4.995 ptas. • Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas • Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Sports Car GT
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de carreras
Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.
Puntuación 75%

Spyro The Dragon
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter Alpha 3
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. Alpha 3 se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».
Puntuación 90%

Street Fighter Collection 2



Virgin • 6.990 pesetas • *Beat 'em up*
Reunir en un solo título tres de las primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.
Puntuación 68%

Streak
Centro Mail • 6.990 ptas. • Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games • 3.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%



Speed Freeaks 89%

Sony ● 8.490 pesetas ● Carreras de karts

Speed Freaks lleva a lo más alto las carreras de karts. Es divertido, rápido y atesora un apartado técnico envidiable. Lástima que sea tan difícil. Por suerte, si juegas con otros tres colegas, no sufrirás tanto.



Syphon Filter 94%

Sony ● 8.490 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Es una lástima que se lancen al mercado dos títulos tan magníficos como son *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* prácticamente a la vez, ya que probablemente este último no obtendrá la atención merecida. Si puedes comprar los dos, hazlo.

T

T'ai Fu
Proein • 8.990 pesetas • Plataformas/*Beat 'em up*
Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.
Puntuación 81%

Tank Racer
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.
Puntuación 79%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenchu
Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras.
Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%





A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Tarzan 70%

Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas en 3-D

Es un juego de buena factura y está repleto de excelentes detalles (secuencias de vídeo), pero su desarrollo está demasiado visto y su excesiva facilidad no opone resistencia a los más expertos. Una delicia simplona.

The Fifth Element
Iguana games • 7.990 ptas. •
Puzzle en 3-D
No es Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Granstream Saga
Sony • 6.990 pesetas •Rol
Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.
Puntuación 90%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón...
Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%



Tekken 3 93%

Sony ● 3.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2

Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider

Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2



Proein • 4.990 ptas. •
Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Total NBA '97
Iguana Games • 3990 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

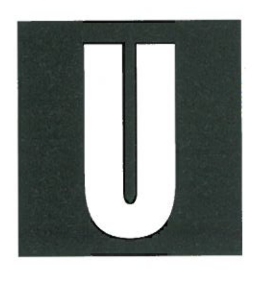
Trap Runner
Konami • 8.490 pesetas •
Acción/Estrategia
Si lo que quieres es un juego multijugador, Bomberman sería una opción decente. Con Trap Runner te verás cayendo en tus propias trampas al cabo de una hora.
Puntuación 90%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. •
Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%

Triple Play Baseball 2000



Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Béisbol
Triple Play Baseball 2000 es, posiblemente, el mejor título de béisbol que existe en el catálogo para PlayStation. Su apartado técnico es una maravilla, lleno de detalles de lujo.
El problema es que se trata de un juego de simulación de béisbol, un deporte poco arraigado en nuestro país.
Puntuación 75%



U

UEFA Champions League



Proein • 7.990 pesetas •
Simulador de fútbol
Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.
Puntuación 70%

Um Jammer Lammy



Sony • 6.990 pesetas •
Guitarra 'em up
Um Jammer Lammy recoge el testigo de PaRappa y lo lleva más lejos, si cabe. Es mejor, más largo y presenta más opciones. Su punto flaco estriba en la dificultad de seguir algunas secuencias pero, por lo demás, es genial y muy divertido.
Puntuación 91%



Tomb Raider 3 95%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.

V

V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • ***Beat 'em up***
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Centro Mail • 8.490 ptas. •
Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • ***Shoot 'em up***
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%



Tony Hawk's 94%

Proein ● 8.990 pesetas ● Deportes

Aunque pueda parecer una exageración, *Tony Hawk's* es uno de los mejores juegos para Play. Es divertido, espectacularmente realista y jugable al máximo. Su factura es casi perfecta y su ambientación, fenomenal. Con estos elementos ¿a qué esperas para conseguir un ejemplar?



V-Rally 2 95%

Infogrames ● 8.990 pesetas ● Carreras

Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.

Virus



Virgin • 7.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es tan malo, aburrido y falto de intensidad que será mejor que no te acerques. Su apartado técnico es infumable y la jugabilidad brilla por su ausencia. Olvídate de las epidemias.
Puntuación 38%

Viva Football



Virgin• 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.
Puntuación 70%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 4.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%



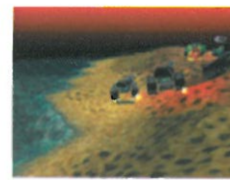
War Games
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer: II



EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Warzone 2100



Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.
Puntuación 85%

Wayne Gretzky '98
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Thunder
Iguana Games • 8.990 pesetas •
Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9



Centro Mail • 6.990 ptas. •
Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097

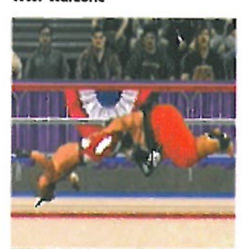


Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

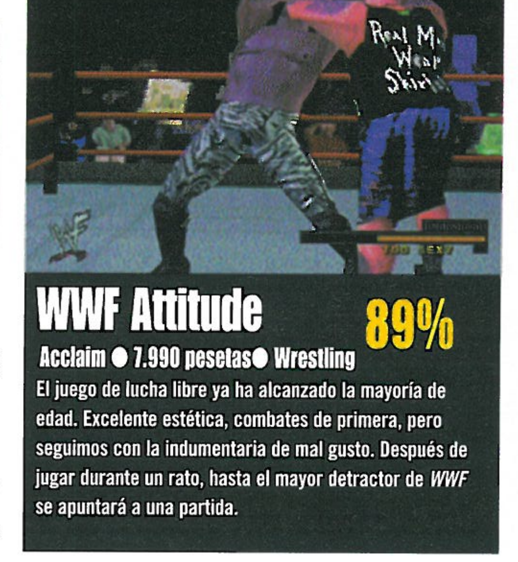
World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. •
Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



Acclaim • 3.990 ptas. •
Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%



WWF Attitude 89%

Acclaim ● 7.990 pesetas● Wrestling

El juego de lucha libre ya ha alcanzado la mayoría de edad. Excelente estética, combates de primera, pero seguimos con la indumentaria de mal gusto. Después de jugar durante un rato, hasta el mayor detractor de *WWF* se apuntará a una partida.

X

Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. •
Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X Games Pro Boarders



Iguana Games • 8.990 pesetas •
Simulador de snowboard
Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3*, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...
Puntuación 81%

X-Men Vs Street Fighter
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%

Z

360°
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras futuristas
Es de aquellos juegos que no crean ningún tipo de afición. Aunque a primera vista te puede parecer que no está mal, al ponerte al volante de sus mandos, te percatarás de que se trata de un verdadero y sonoro bluf.
Puntuación 42%



Wip3out 95%

Sony ● 8.490 pesetas ● Carreras futuristas

Estás ante la mejor entrega de la saga, lo que significa muchísimo. Psygnosis ha hecho un trabajo redondo e intenso, que roza la perfección. Las sensaciones que vivirás con un colega en la opción para dos jugadores son increíbles. No te lo pierdas bajo ningún concepto.



X-Files 63%

Sony ● 8.490 pesetas ● Aventuras

Posiblemente sea el mejor intento que se ha hecho de combinar tu televisor con tu consola. Es genial pero su linealidad hace tambalear el juego.



COLECCIONA las demos y los análisis de tus juegos favoritos
12
DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO, TEKKEN 2, CRASH BANCICOOT 2, WIPEOUT 2097, Y MÁS...
PlayStation Magazine
LO MEJOR EN JUEGOS PARA PLAYSTATION
PlayStation Básico 3
975PTAS. 5,87C
MC
Gran Turismo
WipEout 2097
Tomb Raider 2
Destruction Derby 2
G-Police
Porsche Challenge
Tekken 2
Doom
F1 '97
Ridge Racer Revolution
Crash Bandicoot 2
Oddworld: Abe's Oddysey
ESPECIAL PLATINUM
odo lo que necesitas saber sobre
os mejores juegos para PlayStation
CUN UN CD DE REGALO
TU QUIOSKO
MC



M·G·K
Llegan los MONSTRUOS
96 571 80 79
www.mgk.es
ESTO ES FUTBOL
¿TE LO VAS A PERDER?
FF VIII
EL REY DEL ROL SE SUPERA A SI MISMO
UNA MARAVILLA DE JUEGO
FIFA 2000
EL DEPORTE REY
RUMBO AL NUEVO MILENIO
DINO CRISIS
TERROR JURASICO
MGK TE REGALA UNA MEMORY CARD
OFERTA LIMITADA
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
11.990 Ptas.
PHANTOM DRIVE™
El volante más realista del mercado con vibración, analógico, palanca de cambios, pedales, compatible PSX/N64, etc...
Consigue el NUEVO CATALOGO MGK con mas de 40 páginas a todo color
Recojelo en tu tienda mas cercana o pidelo al número: 965 718 079
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS
CON TU PRIMERA COMPRA...
ADEMAS DE UN
REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades.
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K
TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Franquicias:
965 71 71 27
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
¡NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16